ЯНУАРИ 2001 • Цена 6,90 лв.

СПИСАНИЕ

PlayStation®

БРОЙ 4

PlayStation

ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

ЕДИН СВЯТ НЕ СТИГА!

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Бонд. Името ти е Бонд. И отново ти си този, който трябва да спаси човечеството!

007 RACING

На колите – с любов! Супершпионски возила чакат да ги подкараш

PS2 ОЩЕ И ОЩЕ

- Термините – разкрити!
- Идеалният хол
- Първите PS2 игри

WWF SMACKDOWN 2

Кеч и звезди посред бял ден!

ВОЕННИ ИГРИ

с истински симулатори

НА ДИСК 4

ПЕТ ДЕМОВЕРСИИ ЗА ИГРА:

THE MUMMY
MTV SPORTS PURE RIDE
ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001
UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?

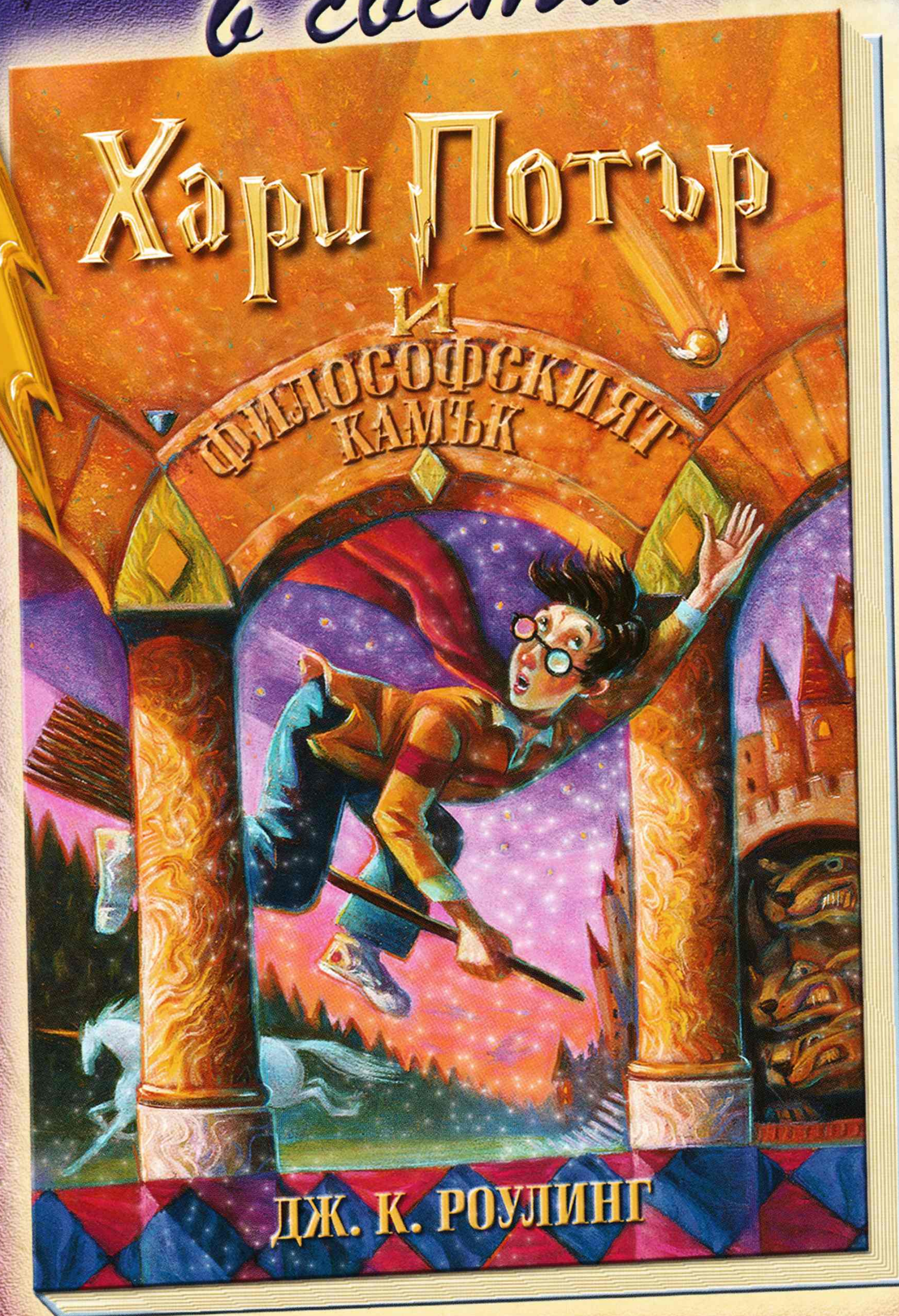
+ 4 ЗА ПРЕГЛЕД



ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

• PANZER FRONT • CHAMPIONSHIP SURFER • HELLBOY • FORD RACING • BLADE • CHICKEN RUN • CRASH BASH • WOODY WOODPECKER RACING • STAR WARS DEMOLITION • MTV SKATEBOARDING • DUCATI WORLD • KNOCKOUT KINGS 2001 • NHL 2001 • DISNEY'S DINOSAUR • BEACH VOLLEYBALL • SILENT HILL 2 •

Прочете ли най-четената детска книга в света?



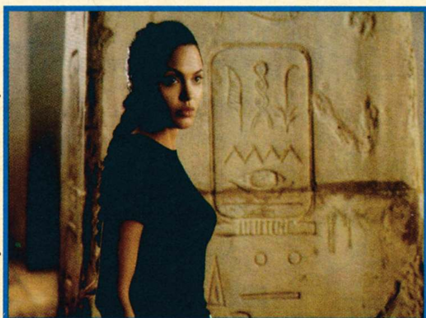
БРОЙ 4
ЯНУАРИ 2001

В ТВОЯ НОВ ДИСК



Съвместим и с двете конзоли – PSone и PS2





© 2000 by Paramount Pictures Corp.

TOMB RAIDER: ФИЛМЪТ

ТОП 5 НА БРОЯ

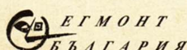
ПЪЛНОТО СЪДЪРЖАНИЕ ПРЕЛИСТИ И ВИЖ!

НАГРАДИТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ





Издава „Егмонт България"
ул. „Христо Белчев" 21, 1000 София
mail@egmontbulgaria.com
Отпечатано в „Полиграфия" АД, Пловдив



СПИСАНИЕ PlayStation ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 4
ЯНУАРИ 2001







BLUEPRINTS



21 Panzer Front



22 Championship Surfer

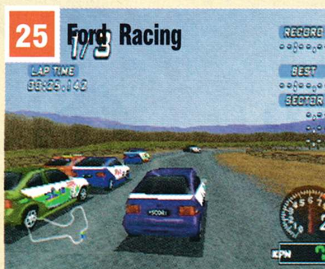


23 Hellboy

PREVIEWS



26 007 Racing

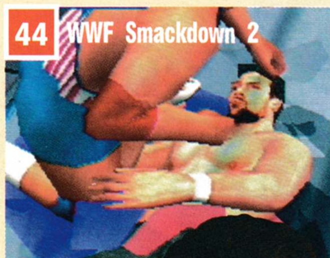


25 Ford Racing

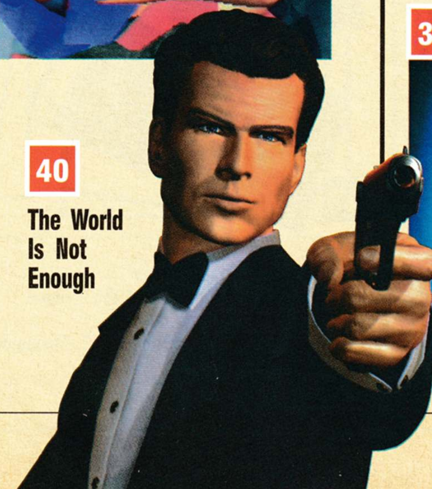


28 Blade

REVIEWS



44 WWF Smackdown 2



40 The World Is Not Enough

И ОЩЕ

РЕДОВНИ РУБРИКИ



32 Идеалният хол

ПИСМА

Който играл, играл. Предългата зимна ваканция и коледните празници отминаха неусетно, подаръците изпод елхата са отдавна превъртяни (надяваме се – поне някои ни писаха, че е така)... Сега трябва да делим времето си между конзолата и всичко останало – училището (как завърши срокът?), работата (не се преуморявай!), Интернет (Нова година – нов провайдер), уроците по английски (вече за напреднали, надяваме се), последния албум на „Корн“ (например) или любимите ти анимационни сериали по Cartoon-а. Добави към всичко това и поредния брой на списание PlayStation. И тъй като сме вече далеч от 1 януари, си казваме набързо едно „За много години!“ и продължаваме по темата: вашите послания плюс пожелания (за добрите думи никога не е късно).

Калина Домусчиева (София):
Няма по-умно и полезно нещо по щандовете. Имам един въпрос – защо не може да има плакати и в списание PlayStation, и в списание PSX Tips&Tricks? Много поздрави на целия екип.

Калина, мислим по въпроса денонощно!

Юлиян Филипов (Перник):
Пожелавам за новата година на PSX маниаците безкрайни часове игра; да не им се развали играта; да прибавят всеки месец нови и нови игри. И да ги споходи смелостта на Лара Крофт, силата на Скалата, бързината на Солид Снейк и гъвкавостта на Маугли.

Владимир Сълов (Варна):
Бъдете здрави и добри, играйте шеметни игри. Бъдете весели, засмяни, PlayStation-игромани!

Пламен Павлов (Враца):
Чуйте моето коледно послание до всички геймъри маниаци – да се сбъдне вашето желание и в сърцата ви да заблести любовта към нашето списание.

Йосиф Василев (София):
Все повече започва да ми харесва вашето списание. Всичките ви рубрики и най-вече Review. Липсват само едни обявки, само една връзка между нас, PSX геймърите... Обичкам си ви и ще си ви купувам, докато ви има.

Ето един човек, чието новогодишно желание ще се сбъдне! От следващия брой очаквай новата ни рубрика с писма и обяви от геймър до геймър, озаглавена „PSX маниак“. (Йосифе, твоето съобщение ще бъде публикувано там.) Обяви за тази рубрика очакваме по пощата или имейла!

Венцислав Василев (Бургас):
Да ви е честита новата PS2... така де, новата 2001 година! Желая на всички PSX маниаци много здраве, здрави нерви и търпение. Нека всички ние през новата 2001 година се докоснем и превъртим до 2001 заглавия за любимата конзола. А на екипа на чудесното списание пожелавам да достигне брой 2001.

Търси брой 2001 през 2167 година.

ТЕЛЕГРАФНО

Димо Панчовски (София): Кога ще излезе *Metal Gear Solid 2* за PS1? И моля ви, отговорете ми, защото е много важно за мен, а вярвам и не само за мен.

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ: Превю с кадри на играта, но за PS2, ще има в следващия брой, номер 5, а като дата на излизане засега е посочен месец ноември.

Ивайло Пантелеев (Крушари): Ако можете да напишете нещо и за игрите на компанията JVC, които са качествени, но се срещат рядко – танкови, самолетни симулатори...

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ: Отгърни на стр. 21 – там те чака проектът *Panzer Front*.

Павел Симеонов (Балчик): Ще има ли демо на *FFIX* в някои от следващите броеве?!

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ: Демо, уви, няма да има скоро, но *FFIX* ще бъде ревю номер едно в брой 5, а сега можеш да прочетеш повече за музиката на новата игра (отгърни на стр. 10).

РЕЗУЛТАТИ ОТ КОНКУРСА

Мнозина от вас са успели да съчинят наистина остроумни геймърски честитки. Тук публикуваме само някои от пожеланията, за да остане повече място за любимите ви игри и новата конзола. Въпреки че бяхме силно затруднени да определим наградения, решихме да не режем фланелката на парченца. Тя ще замине цялата при Павел Симеонов от Балчик, който ни изпрати 11 вариации в стихове и проза, от които си избрахме това:

Бъди най-здрав
и весело играй
на PlayStation-а си ти
дълго и безкрай!

Играй безкрай
и в новия век.
Пожелавам ти –
бъди смел, бъди човек!

Послепис: Много сполучливо беше римувал и „Дядо Мраз“ с „Краш Баш“!

Това е! До скоро!

НАДНИКНИ В БЪДЕЩЕТО НА PLAYSTATION – И ОТВЪД НЕГО...

И ОКОТО ПЪТУВА

- △ Миниатюрни екрани
- □ Пряко предаване в ретината
- ⊗ Игра на PlayStation в движение
- ◎ Не съм ли като смахнат с това нещо на главата си?

Малките сиви очила, които виждаш вдясно, сигурно ще предизвикат революция в портативните игри. И ще те накарат да се държиш като идиот

Това е играчката. Нарича се PSone. Спретната. Красива. Освен това съвсем точно се побира в джоба ти. Дотук добре. Проблемът обаче е, че с нея можеш да се забавляваш само вкъщи. Нека си помислим какво би станало, ако тя имаше екран, както и някакво преносимо захранващо устройство. Тогава вероятно за мнозина PSone щеше да се превърне в перфектното средство за убиване на досадата при дългите пътувания с влак. (Да, най-вече с влак!) Предстои това да стане реалност. Подобни екрани ще се появят първо в Япония; според предвижданията на Sony те ще бъдат по щандовете през пролетта. Евентуалната им премиера в Европа очакваме през втората половина на годината.

Един спретнат екран с течни кристали (LCD) е нещо, което наистина би зарадвало средния геймър, но истинските PSX маниаци не биха се задоволили само с това. Точно за тях е предназначена новата джаджа на Olympus – Eye Trek („ай трек", букв. – очни пътешествия). Тя представлява лека обла кутия, която се поставя пред очите и се закача зад ушите с чифт презрамки. Ако искаш да си я представиш по-добре, спомни си какво носеше Люк Скайуокър в *Междузвездни войни*.

Това технологично чудо има голямо бъдеще. Употребата му е съвсем проста. Трябва само да го включиш отзад в твоята PS1 и да го поставиш на лицето си. В този момент еквивалентът на 52-инчов телевизионен екран се насочва директно към зениците ти, а дискретните слушалки ти осигуряват първокачествен стереозвук.

Ако се опасяваш, че ще си пропуснеш спирката или ще се блъснеш в някой стълб или минувач, едва ли ще рискуваш да вземеш новата си придобивка със себе си в автобуса или пък в трамвая. Когато обаче стане възможно PS1 да функционира в движение, Eye Trek ще се превърне тези иначе не особено приятни протяжни пътувания с обществения транспорт в истинска геймфиеста.

Междувременно най-добрите учени на Sony си блъскат мозъците в тайни лаборатории в различни точки на земното кълбо, опитвайки се да създадат ново поколение батерии, които ще позволят истинска игра в движение. Най-доброто постижение досега е захранване на CD-устройството на PS1 за два часа, но изследователите са сигурни, че скоро ще могат да прескочат четиричасовата бариера. Едва след това вече ще има смисъл новото устройство да се пусне в масово производство. Въпрос единствено на време.

За да сме сигурни, че ще бъдем готови за революционната промяна, когато тя настъпи, изпробвахме с Eye Trek няколко игри – като се почне от *Resi 3* и се стигне до *Medal of Honor*. Резултатът: сигурно сме изглеждали малко смахнато, но гласуваме с две ръце за новата играчка. При *Resi* получаваш усещане за още по-призрачна атмосфера, а престрелките в *Medal of Honor* са много по-непосредствени. Най-впечатляващи обаче са реакциите на играещия. Заради близостта на екрана до очите ти леките движения, които нормално правиш с главата си, докато играеш на *Wipeout* – или пък трепването, когато в *Alien Rez* отнякъде изскочи спотаил се звяр, – сега са десеторно по-силни. Ако тихият звук от уокмените ти се е струвал истинска напаст в обществения транспорт през 90-те години, представи си какво ще стане в близкото бъдеще, ако в самолета на седалката до теб се окаже някой маниак с Eye Trek. Ще трябва да търпиш индивид, по който се стичат ручейчета пот, който тресе главата си във всички посоки, правейки безумни гримаси, който се блъска назад в облегалката и най-накрая издава звуци, сякаш се е вкопчил в двубой, от който зависи животът му. Един Господ знае какво ще се случи, ако подобно нещо навлезе и в киносалоните... ■



Eye Trek в цялата си прелест. *Науката работи върху технология, която свежда реалния живот до един многоъгълен модел, за да се чувстват геймърите в свои води*

Избиването на зомбита *е забавно занимание, но да застреляш Том Ханкс на финала на сълзливата романтична кинокомедия* Безсъници в Сиатъл *би било несравнимо по-голям кеф*




SONY
PSone

LOADING

100% НОВИНИ ОТ СВЕТА НА PLAYSTATION...

В ТОЗИ БРОЙ...



Това, което започна на шега в проектантските ателиета на Sony с идеята за малки, единствено козметични промени, се превърна в машина, към която могат да се включват повече джаджи, отколкото има самият Инспектор Гаджет

ТЕЛЕФОННИ ТЕХНОЛОГИИ

СВЕТЛОТО БЪДЕЩЕ

В ЯПОНИЯ ВИЖДАТ ОГРОМНИ ВЪЗМОЖНОСТИ ЗА PSONE С ИНТЕРНЕТ. А ТУК?

Много е изписано за съвместимостта на WAP с PSone и за положителните последствия за геймърите от това, но най-бързо практиката се внедрява в Япония – държава, която разполага с изключителна мрежа за мобилни връзки и където подобни технологии навлизат много по-бързо. В края на 2000 г. световното компютърно изложение World PC разкри още по-нови перспективи.

Наред с разнообразието от периферии за PS2, Sony представиха доста по-изяснени планове за софтуер към PSone, който ще позволи достъп до Мрежата на много по-високо равнище. Свързвайки PSone към работещ с Java мобилен телефон, ще имаш достъп до определени сайтове в Мрежата и ще можеш да изпращаш и получаваш електронна поща. Но това не е всичко! Ще бъде възможно дори да теглиш игри от Интернет. Засега не е ясно дали това е устройство, работещо на принципа на PocketStation и дали ще може да записва в паметта си цели игри или само подигри към вече издадени заглавия за PlayStation. Сигурно е обаче, че ще има подобна възможност.



Мобилните телефони в Япония са значително по-съвършени, затова не е голяма изненада, че подобно нещо се реализира за пръв път именно там. Мощен тласък на цялата идея в началото на 2001 г. ще даде японската премиера на обещаните LCD екрани, които да бъдат включени към PSone. Развитието на технологията скоро ще достигне точката, когато ще можеш да играеш на PSone, докато си на път, използвайки многократно зареждащи се батерии. Прибави към това и допълненията за сърфиране в Мрежата и ще получиш най-истинския мобилен достъп до Интернет.





WAP игрите (горе) са вече много по-бързи и с много повече възможности. Притежателите на Pocket Station в Япония могат да се радват и на игри (долу вляво), които им позволяват да изпращат електронна поща

***Представи си как** включваш една такава играчка към твоята PSone... Още тази година това може да бъде не мечта, а реалност*



В Япония телефоните са горе-долу с размерите на кибритена кутия, с пълноцветни екрани и с възможност за работа с изключително авангардни игри

Може би се чудиш по какъв начин това се отличава от стандартния достъп през телефон с WAP протокол, с който можеш да събираш информация и да ползваш електронна поща. Отговорът е в екрана на PSone. Той ти дава пълноцветна картина и поддържа Java-script, което означава, че всички великолепни анимации от Интернет страниците ще вървят съвсем добре на новото устройство. Освен това използването на всички цветове означава, че колкото и усилия да се полагат по посока на WAP игрите, заглавията за PSone ще си останат няколко класи над тях.

Другата интригуваща новина е свързана с разработването на последния WAP телефон на Motorola. Дизайнът му е в полупрозрачно синьо, като iBook на Apple, а удобството ти се гарантира от отварящите се екран и клавиатура. А като го свържеш към системата, ще имаш средство за достъп до богата информация и онлайн игри – където и да се намираш в момента.

В Япония технологиите за мобилни телефони са на светлинни години оттук. Телефоните са горе-долу с размерите на кибритена кутия, с пълноцветни екрани и с възможност за работа с изключително авангардни игри. Пример за това е риболовният сим, който ти предоставя карта на Япония с точните атмосферни условия за деня. Ти избираш мястото, където искаш да хвърлиш въдицата си, и играта стартира. Веднага щом рибата започне да кълве, можеш да изпратиш съобщения до телефоните на приятелите си, за да си спретнете едно състезанийце. И всичко това – докато чакаш метрото на станция Шинджуку. Подобно нещо може да се случи и в Европа, но за да се възползваме докрай от възможностите му, ще трябва да почакаме до следващото поколение мобилни телефони.

Междувременно светът на WAP се отърсва от типичната за всяко прохождане неувереност и издателите на игри започват да правят първи разработки в областта на мобилните телефони. От Eidos наскоро обявиха, че подготвят версия за WAP на играта *Gangsters*, излязла през 1998 г. за PC платформа. Върху проекта се работи съвместно със студиото Ngame от Кеймбридж. Действието в играта се развива по време на Сухия режим в САЩ, а ти трябва да печелиш пари, като въртиш нелегална търговия с оръжие и алкохол и участваш в сблъсъците на подземния свят. Създадено през 1997 г., студиото Ngame може да се похвали и с номинация BAFTA в категорията „Игри за мобилни устройства" за WAP заглавието си *Merchant Princes*, а също и с увлекателната *Alien Fish Exchange*, спечелила суперлативи с изключителната си оригиналност. Revolution Software пък работят върху приспособяването за WAP на *In Cold Blood*.

Създаденият наскоро „Отдел за мобилни медии" в SCi се включва в играта с новата си услуга за запознанства, която се осъществява от сайта http://www.findablinddate.com. Това обаче не е толкова игра, колкото шанс да започнеш романтична връзка. Използвай мобилния си телефон, за да въведеш в сайта личните си данни, както и качествата, които трябва да притежава желания от теб партньор. Когато в базата данни бъде открита подходяща за теб персона, ще ти бъде съобщено веднага посредством SMS, WAP или имейл. И много агенции, занимаващи се с такива услуги, ще останат без работа... ■

WEBWATCH

Какво казва Мрежата за най-новите игри

Очакваната премиера на *Final Fantasy IX* ще предизвика поредната вълна от фантазии по виртуалните магистрали. Един от най-интересните сайтове е „Храмът" (Final Fantasy Shrine) – **http://www.ffshrine.com**. Можеш да разгледаш колекциите от минифилмчета и кадри, да прочетеш биографии, да се присъединиш към дискусиите във форумите, да участваш в редовните състезания на тема *FF* или да гласуваш за любимия си герой от поредицата. Сайтът ти дава възможност да изпращаш свои *FF* творби, например рисунки, а ако създателите на играта решат, че в теб се крие следващият Амано-сан, може и да те възнаградят.

Също като *Final Fantasy IX*, и *WWF Smackdown 2* обещава да се превърне в голям хит, а в Интернет ще намериш голямо разнообразие от сайтове, посветени на играта. Един от най-добрите е **http://www.wrestling-games.com**. Той предлага подробна информация за борческите игри, актуални новини, дискусии и минифилми, посветени на темата. Ако си обаче по-артистична натура, посети **http://www.wrestlinganimation.com**. На този сайт можеш да качиш свои 2D и 3D анимации, за да ги покажеш на всеослушание, или да разгледаш творенията на други фенове на спорта, включително карикатурни версии на Скалата.



Много скоро ще можеш да караш канонерка AT-AT в играта *Star Wars Demolition*, но всички знаем, че истинската тръпка идва от филмите. Новости от света на любимата на всички ни космическа сага ще намериш на официалния сайт на филма: **http://www.starwars.com/episode-ii**.



А на адрес http://amihotornot.com (Am I Hot Or Not? – Готин ли съм или не?) ще бъдеш оценяван по десетобалната система от посетителите на сайта, без те да знаят кой си, и ще можеш редовно да проверяваш своя рейтинг. Трябва само да им пратиш своя снимка (може и паспортна, стига да не те издирват от Интерпол). Това също минава за игра, нали? ■

PREVIEW





В играта май се включва и неизменният враг на Холмс – но този път под името Спейс Мориарти

DIGITAL HOLMES

ARC SYSTEM WORKS

За да почерпят вдъхновение за новото си творение, Arc System Works са хвърлили око към Великобритания и една от нейните литературни класики. Резултатът е ролева игра, която проследява приключенията на Хю Ибука Холмс, млад роднина на дядо Шерлок.

Премиерата в Япония е насрочена за пролетта на тази година, а действието се развива в днешен Лондон. Твоята цел ще бъде да откриваш как съвременните технологии (например уреди от съдебната медицина и анализ на ДНК по отпечатък от пръст), могат да подпомогнат разследването ти. За щастие за да играеш *Digital Holmes*, няма да ти трябва магистърска степен по биология. Играта ти предлага събиране на разнообразни улики и преследване на горещи следи, както и много словесни битки в разпитите на заподозрените. Елементарно? Едва ли, Уотсън-сан. ■





AOE 2: битки между древни армии

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

KONAMI

Вълнуваща новина от Konami! Предстои да излезе PS2 версия на *Age of Empires 2* – заглавието, което се превърна в хита на PC класациите. Разбира се, конзолата не е зона, свободна от стратегии, но любителите на PlayStation определено не са били обсипвани с разнообразни стратегически игри, както PC маниаците.

Използван е стандартният формат, само че този път вместо обичайните танкове, бомбардировачи и снайперисти ще видиш римски центуриони, гръцки копиеносци, бойни слонове и изтощени от жега военни части на древните държави. Играта предлага 13 страни, които трябва да покориш, и няколко армии, които да командваш, но най-добрата новина е, че се планира и включване на онлайн multiplayer режим на игра. Вече точим в очакване старите си гладиаторски мечове... ■

ОРИЕНТ ЕКСПРЕС

Най-горещите новини за PlayStation в Япония, директно от Токио

ONIMUSHA: WARLORDS

НОДАЧИ ЗА ТЕБ, МЛАДИ ГОСПОДАРЮ

СЪЗДАТЕЛЯТ НА *RESIDENT EVIL* ОБЯВЯВА СТАРТА НА НОВО ЯПОНСКО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

За един разработчик създаването на нова игра често е поредният урок в техническата еволюция. Използването на стар и изтъркан формат може да се окаже полезно и точно това виждаме с годините в поредицата игри *Resident Evil*. Е, те вече са доста старички, но всяка следваща игра успяваше да блесне с нещо ново на фона на старата рамка.

Върни се няколко години назад, във времето на скромното начало. PlayStation беше само една невзрачна конзола, всички играехме *Tomb Raider* за първи път и ситуацията напомняше по-скоро *Alien Trilogy*, отколкото *Alien Resurrection*. По това време Крис и Джил отваряха консерви от червеи в призрачната прокълната къща на Ъмбрела и се ширеха слухове за премиерата на нова игра под заглавие *Flagship* от създателя на *Resi* Шинджи Миками. Говореше се, че мистериозното заглавие щяло да прилича на *Resi*, но действието да се развива във феодална Япония и – това беше наистина шокиращо! – във формат за N64. Шушукането продължаваше, но от играта нямаше и следа. Две години по-късно бе направено официално съобщение относно самурайското заглавие – че играта *била* в процес на разработване и в крайна сметка щяла да се появи на хоризонта за PlayStation. След още известно време екипът реши да не избързва и да прехвърли сътвореното досега във формат за PS2.

И така, приятели, стигнахме до най-важната част. Capcom са взели всичко, което са научили през годините от сериите *Resident Evil*, и са го приложили към следващото поколение технологии. Резултатът се казва *Onimusha: Warlords* – игра с противоречива и разнородна история. Действието започва през 1560 година, когато Нобунага Ода поема властта след кървав преврат. Героят ти е млад самурай на име Саманосуке, който се сражава с войниците на Ода в опит да спаси от лапите на тиранина сестра си и – ако стане – цялата страна. Фонът на играта напомня на сериите *Flagship*, но вместо със сложни оръжия, за да отблъсне враговете си, героят ти борави със самурайски мечове и заклинания. Естествен подбор? Със сигурност. Очакваме с нетърпение и премиерата. ■

Войната отдавна не е същата – изобретяването на огнестрелните оръжия отне до голяма степен удоволствието от личния принос в битката. Onimusha: Warlords ни връща към ерата, в която човек наистина е имал нужда от умения, за да убива други хора, а освен това е трябвало и да се приближи на съответната дистанция







НОВИ ЗАГЛАВИЯ

ACE COMBAT: ELECTROSPHERE
NAMCO

Каталогът от самолетни симулации за PS1 е доста беден, но *Electrosphere* би могла да промени нещата. Играта заема два диска и предлага доста тежки епизоди между нивата, както и невероятни анимирани преходи. Оценена е като абсолютна радост за окото заради невероятните графики и поразителните светлинни ефекти, а също и заради завидната й скорост на смяна на кадрите. Това се казва добра симулация! Да се надяваме, че полетът й няма да приключи бързо поради липса на гориво.



Ace Combat: *Ах, летете, ескадрони!*

ONE FOURTH
FROM SOFTWARE

Ролеви игри. Глуповати герои, ръбести графики и никакви полигонални истории, нали? Грешка! Доказателството е казва *One Fourth* във формат за PS2. Играта е доста впечатляваща с графиките си (анимацията е в типичния японски стил) и ти дава възможност да контролираш една четвърт (оттам и заглавието) от отбора, състоящ се от осем различни герои, както и да размесваш на воля магьосници и воини. Анимационният стил на играта е доста сполучлив, а скоростните ефекти допринасят за воденето на зрелищни битки. Истинско пиршество за уморения взор на опитния геймър!



One Fourth: *Играта радва окото*

DARK CLOUD
SONY

Торан не е щастлив. Жесток демоничен цар е затворил неговия свят под земята и само той може да го спаси. Е, все пак героят ни притежава летящо килимче и то му служи като превозно средство.

Играта е комбинация между RPG и стратегия. *Dark Cloud* те кара да изследваш, да се сражаваш, да влизаш в подземия – а там да търсиш загадъчни предмети, които след това да използваш, за да издигаш отново разрушените градове на земята. Преминаването между различните режими е изключително плавно, невероятно плавни са и графиките. Една наистина оригинална игра, чиято премиера чакаме с нетърпение.



Dark Cloud: *Е, дано наистина всяко зло да е за добро*



ТОП 5 – Най-продаваните



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Dino Crisis 2 (Capcom)
3. Fighting Illusion K-1 GP 2000 (Xing)
4. Kamurai (Namco)
5. Gekikuukan Pro Baseball (Square, PS2)

ТОП 5 – Най-търсените

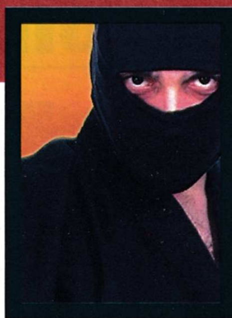


1. Final Fantasy X (Square, PS2)
2. Onimusha Warlord (Capcom, PS2)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. The Bouncer (Square, PS2)
5. Metal Gear Solid 2 (Konami, PS2)

ТОП 5 – Най-любими на геймърите



1. Ridge Racer V (Namco, PS2)
2. Super Robot Taisen (Banpresto)
3. Gundam: Giran's Ambition (Bandai)
4. Tekken Tag (Namco, PS2)
5. Breath Of Fire IV (Capcom)



*Тайнственият агент **Ninja X** от игрите мистерии кръстосва улиците на Токио в търсене на нови открития*

МАНИАЦИТЕ ОТАКУ

ЗАВЕСАТА СЕ ВДИГА, ПОСТАВЕТЕ ДИСК 2

Когато Конфуций е казал „Дано живееш в интересни времена", той е имал предвид както проклятие, така и благословия. Само погледни бурната, но радваща окото геймърска индустрия – няма ли да си помислиш, че посланието му сигурно е било отправено към нас?

Времената никога не са били по-интересни. Игрите достигнаха точката, когато започват да излизат от рамките си и да се превръщат в нещо коренно различно. Да вземем например работата на Хидео Коджима по игрите *Metal Gear* – първата беше впечатляваща, но пък *MGS2* обещава толкова много повече... Границата между игра и филм все повече изтънява и скоро вероятно няма да сме в състояние да определим откъде започва едното и докъде се простира другото.

Филмът *Final Fantasy* е поредният пример. Фактът, че една игра може да пожъне колосален успех, който да предизвика „прехвърлянето" й на филм за милиони долари, звучи невероятно. Колко ли време ще мине, докато се наредим на опашка, за да поиграем *Driver 3* в местните киносалони? Или пък новия филм *MGS* у дома, в хола? Времената наистина са интересни, приятели.

AKIHABARA WATCH

НИНДЖА Х СЕ ПРОКРАДВА ПО УЛИЦИТЕ НА ИЗВЕСТНИЯ ТОКИЙСКИ КВАРТАЛ, ЗА ДА ПРЕДАДЕ НА ЧИТАТЕЛ-САН НАЙ-АКТУАЛНОТО ОТТАМ...

Фирма на име Draganfly издаде в самия край на 2000 г. нов продукт, предназначен да разтоварва чиновниците от стреса. Това е миниатюрен хеликоптер с дистанционно управление, оборудван с истински двигатели, създаден да кръжи около колегите ви в офиса и да предизвиква комични ситуации. Така със сигурност ще привлечеш вниманието на шефа си. В буквалния смисъл.

Докато *Gran Turismo 3 A-Spec* все още е в процес на разработка, компаниите Sony и Toyota обявиха плановете си автосалоните и магазините на „Тойота" в цяла Япония да бъдат обзаведени с кабинки за PS2. Идеята е докато чакаш персоналът да провери платежоспособността на кредитната ти карта, да можеш да се позабавляваш с дигиталната версия на играта.

Коеі потвърдиха, че разработват PS2 версия на тактическия шпионаж *Winback*. Като се има предвид историята на играта от появата и във формат за N64 насам, можем да очакваме добра механика, нови мисии и екшън в трето лице в стил *Metal Gear*.

Taito пък представи новата си футболна симулация *Perfect Striker*. Играта се появи в японските магазини през декември в комплект с PS2 микрофон, с чиято помощ геймърите могат да контролират отбора си с гласови команди. Нали е невероятно?!

САМО В ЯПОНИЯ

ВИРТУАЛНА МАСКА

Позволете да ви представим... Glasstron на Sony. Когато бъде активиран, той наслагва телевизионни образи върху картина от действителността. С помощта на Glasstron вече ще можеш да следиш любимите си сапунени сериали, докато се разхождаш в парка. **ЗА:** можеш да гледаш мача където и да се намираш и няма да ти се налага да надничаш по витрините на магазините за телевизори, за да видиш резултата. **ПРОТИВ:** приличаш на слепец, блъскаш се във всеки стълб по улицата... Това може да се случи само в Япония.



САУНДТРАК

FINAL FANTASY IX



В Япония музикалният режисьор на играта Нобуо Уемацу се оказа истинска попзвезда. Там саундтракът на Final Fantasy IX покори музикалните класации – не специализирания чарт за игри, а обикновените класации от рода на Топ 20!

– Колко по-различна е музиката на *FFIX* от предишните?

– Много. За разлика от предишните две игри, тук тя е изведена на преден план и има съществена роля за възприятието. Отчасти това се дължи на факта, че мнозина почитатели на *FF* се оплакаха от атмосферата, създадена във *FFVII* и *FFVIII* – имали усещане, че музиката е някакси погребана. *Final Fantasy IX* вероятно е най-богатата досега серия, поне по отношение на звуковите ефекти и музиката. Бедата е, че останалите фенове на поредицата се оплакаха, че им липсва скромният саундтрак от предишните два епизода. Наистина е много трудно да задоволиш едновременно всички вкусове – геймърите, които познават отлично *FF*, са милиони! Въпреки това ние се опитваме да включим всичко, което те искат да видят и чуят.

– Може ли да се каже, че музиката на *Final Fantasy* е еволюирала заедно със зашеметяващата ѝ визия?

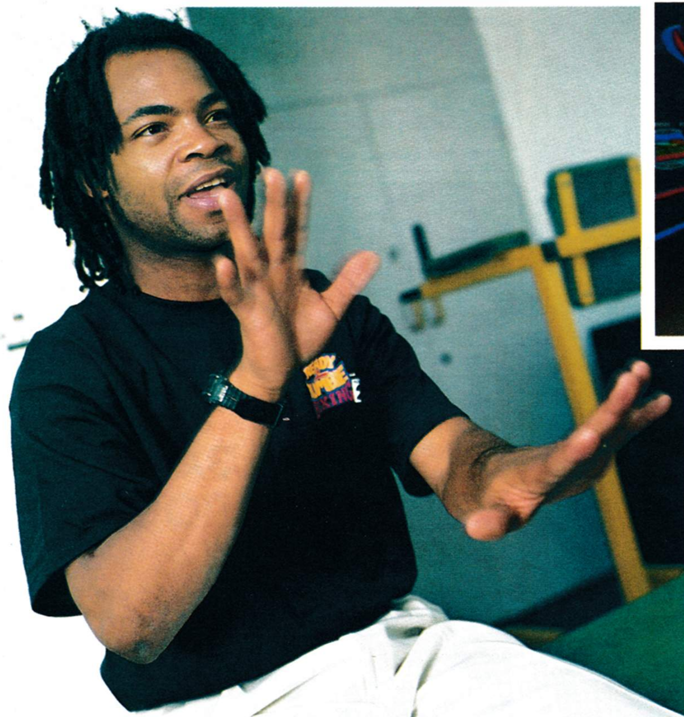
– В много отношения графичните подобрения ни караха да променим и стила на музика. Преди *FFVII* и *FFVIII* атмосферата, ефектът не можеха да се постигнат само с визия. Музиката трябваше да бъде водеща, да обрисува героите и сюжета, за да не остава у геймърите чувството, че в определен момент просто губят нишката на събитията. Появата на PS1 ни позволи повече свобода в графично отношение и повече умереност в музикално. Може и да сме прекалили с тази умереност.

– Откъде се вдъхновявахте за музиката на *Final Fantasy IX*?

– В музикално отношение – както и при всичко останало в играта – искахме да се върнем назад, към началото на сагата, за да направим нещо специално в чест на последното и появяване на PS1. Опитахме се да отразим всичко, което направи поредицата толкова велика през тези години. Според повечето хора сме успели.

– Кажете нещо в аванс за *Final Fantasy* на PS2.

– Не се надявайте. ■







***Истинският Орфей** е бил музикален гений. Дали не се е преродил в своя съвременен съименник? С него R2R уцели десетка*

ИНТЕРВЮ

О. ХЕНЛИ – ОРИГИНАЛНИЯТ AFRO THUNDER

ЗА ОЗВУЧАВАНЕТО НА ВТОРАТА *READY 2 RUMBLE* ДОШЪЛ И САМИЯТ МАЙКЪЛ ДЖЕКСЪН, РАЗКАЗВА САУНДМАГЬОСНИКЪТ НА ИГРАТА ОРФЕУС ХЕНЛИ

***Запознайте се с поредната жертва на игрите – бивша звезда на звукозаписната компания „Мотаун", чиято прическа се оказва далеч поскромна от онази, която носи героят му Афро в** Ready To Rumble.*

– Кое те накара да се занимаваш с игри и специално с *Ready 2 Rumble*?

– Започнах с озвучаване на герои и работих по *King's Quest*, която ме научи да правя музикални фрагменти и да се справям с обкръжаващите ефекти. Току-що бях приключил няколко години работа по *Hydro Thunder* и се канех да си дам малко почивка, но чух, че от *R2R* търсят човек за музиката и специалните звукови ефекти. Отидох и там заснеха лицето и тялото ми, от които по-късно създадоха героя Afro Thunder (Афро Мълнията). Всичко в него е взето от мен. Използваха мои снимки и гласа ми, но вече имаха готови идеи за името му и основния графичен дизайн.

– Майкъл Джексън също даде своя принос за *Ready 2 Rumble Round 2*. Как ви хрумна да го поканите и каква беше ролята му?

– Той е голям почитател на първата игра и особено на Афро Мълнията. А и имаше огромно желание да участва в творческия процес. Дойде, каза си репликите и дори импровизира, добавяйки някои свои думи. В един момент даже имитираше Афро! С мен нямаше проблеми – изпълни точно всичко, което му казах, а това ми се стори много странно.

– От коя част от работата си остана най-доволен?

– Предполагам, че от стила на музиката. Той все още е R'n'B и хип-хоп, но са включени повече вокални изпълнения, а и аз написах отделни песни за всеки от героите.

– Доколко звукът влияе върху формирането на характер при различните герои от играта?

– Звукът е всичко. С музиката илюстрирам как са се развили героите в сравнение с първата игра. Тя отразява всичко, свързано с тях. Използвам музикални стилове, типични за родните им градове. Когато отворят уста, това разкрива всичко за тях. Направихме гласа на Майкъл Джексън по-дълбок, за да не звучи толкова като певец, а като борец.

– Не смяташ ли, че *R2R* е твърде опростена?

– Целта на играта е лесна, но не всеки път успяваш да спечелиш. Не и без нужното майсторство. Усложнихме играта, като включихме нива с различна степен на умения.

– Обмисляте ли вече предизвикателства отвъд пределите на PS2?

– Разбира се, но не мисля, че скоро ще направим нова *R2R* – при този тип игри трябва да има определена дистанция във времето.

– Мислиш ли, че *Ready 2 Rumble* би могла да впрегне и Интернет?

– Определено. Режимът на игра „шампионат" ще бъде чудесна възможност за това – би могъл да предизвикваш други геймъри в Мрежата и вероятно дори да си смъкваш различни герои.

– А какви според теб ще бъдат игрите след пет години?

– Вече видях как производството на игри промени филмите с помощта на компютърно-генерираните образи. Надявам се на по-тясно преплитане между двете области. Какво ще кажете например за един „Дигитален Плейбой"? ■

„Направихме гласа на Майкъл Джексън по-дълбок, за да не звучи толкова като певец, а като борец"



Американската армия *изпробва камуфлажна екипировка, която прилича на клоунски костюм. Досега за проекта са похарчени 380 млн. долара*

ВОЕННИ ИГРИ

БРАТЯ ПО ОРЪЖИЕ

ПОРЕДНИ ОМИРОТВОРИТЕЛНОСТИ НА US АРМИЯТА В НОВОТО СТРЕЛКОВО ЗАГЛАВИЕ НА TAKE 2

R*anger Elite*, новото заглавие от Take 2 Interactive, не е, както може би си очаквал, версия на *Elite* със специалното участие на Рейнджър Смит от анимационните филмчета за мечока Йоги. Става въпрос за последния засега епизод от сагата *Spec Ops,* който идва да замаже разочарованието от предишното заглавие *Spec Ops: Stealth Patrol* (4 от 10 точки), където ставаше въпрос за някакви хора, които в общи линии само се прокрадват и патрулират.

Разработена от виртуалните магьосници Talonsoft, играта ти предлага да командваш висококвалифицирани професионалисти от специалните части при операциите им в различни точки на света. Основната им цел е да бранят интересите на Чичо Сам от диктатори и терористи. В първите мисии ще се изправиш срещу крайнодясна партизанска групировка в Аляска, ще спасиш от талибаните в Афганистан американски хуманитарен служител и ще попречиш на нигерийски наркотрафиканти да внесат по море в Съединените щати голяма пратка хероин. Вива Америка!

Talonsoft не са се престарали в подобряването на графиките от предишната игра, но въпреки това резултатът е приличен. Можеш да очакваш завършената и – да се надяваме – значително поносна игра в началото на годината. Тя ще се спусне с парашут директно от Щатите. През нощта. В камуфлажна униформа. С боядисани в черно зъби. И прочие... ■

АКО ЩЕШ ВЯРВАЙ!

ОТ НЕВЕРОЯТНО – ПО-НЕВЕРОЯТНО



В желанието си да надминат *WWF*, THQ започнаха работа по *Mindmaster*. Играта се развива в различни кафенета по света, в които побъркани герои спорят по болни въпроси като първичната истина и целта на субективната реалност. Ето какво казва Рик Гоуд от THQ: „Искахме да разширим границите отвъд рамката на марксистката диалектика. Съществуват толкова много спорни въпроси... а един от героите е жестока мацка, сякаш излязла от Харвард, с невероятни, наистина невероятни бедра"...

От Pony Computer Entertainment Europe (PCEE) оповестиха списък с герои и игри, чиито имена са били отхвърлени при последните тестове за качество. Някои от променените названия впоследствие са се превърнали в изключително популярни прякори. Например Гейб Лууги (Gabe Loogie) станал Гейб Логан (Logan), а Брайън Смит (Brian Smith) се трансформирал в Афро Мълнията (Afro Thunder). Най-странното е, че първоначално названието на *FIFA 2000* е било *FIFA '99*...

С един cheat в *Olympics 2000* издателите Eros са улучили десетката. Натискайки L1, L2, R1, R1 и R2 ще активираш режима Steriods (стероиди), в който атлетите подобряват представянето си с 10% над обичайното. От фирмата обаче отричат слуховете за съществуването на режим Bribe (Подкупи). Питайте за това членовете на МОК. ■



Без висококвалифициран отдел *по контрол на качеството Colin McRae щеше да бъде просто поредната платформа (вероятно)*

ТРУДОВА БОРСА

ВЪТРЕШНА РАБОТА

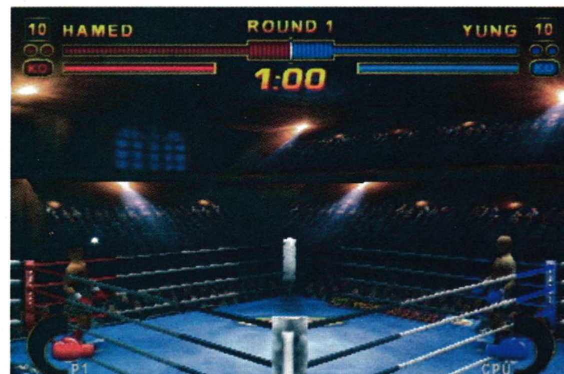
ОТДЕЛЪТ ЗА КОНТРОЛ НА КАЧЕСТВОТО (QA) НА CODEMASTERS ОТВАРЯ ВРАТИ ЗА ГЕЙМЪРИТЕ

Както родителите често казват, че никога няма да стане, така пристрастяването към видеоигрите може да ти осигури работа в една от най-известните британски компании – Codemasters.

Отделът за контрол на качеството (QA) има грижата игрите на Codemasters да се разработват по възможно най-високите стандарти и редовно съставя подробни доклади за хода на творческия процес, за да могат дизайнерите да избягват дребните проблеми и неуредици. Сега този отдел търси усърдни геймъри, които да се присъединят към екипа.

„За да издържат успешно тестовете, кандидатите трябва да имат набито око за детайлите, да работят добре в екип, да притежават изключителни геймърски умения, висок праг на отегчение (тоест да не им писва бързо) и добри комуникативни способности – както писмени, така и устни (на английски, естествено). Задълбоченото познаване на света на игрите и високото ниво на компютърна грамотност (софтуерна и хардуерна) са предимство", поясни говорител на компанията, но не каза нищо за това, че „е препоръчително да умееш отлично да стоиш с наведена глава, докато ти се крещи, след като си посочил на дизайнерите колко са некадърни и как изобщо нищо не върви така, както трябва".

Ако смяташ, че отговаряш на изискванията, изпрати автобиография, свои виждания и молба до отдел „Кадри": Recruitment Department, Codemasters, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV47 ODL. Не забравяй да добавиш и едно GREAT BRITAIN най-долу в адреса. Ако успееш, ни уведоми – ние ще се гордеем, че читател на списание PlayStation е успял да постигне такъв връх. Разбира се, ако някои игри, поверени на теб, се окажат пълен провал, законът ни позволява да наминем и да ти ударим един по физиономията. ■



А в съседния ъгъл... *може да бъдеш и ти, агитирайки разработчика да отстрани недостатъците*

КАТО НА КИНО

ДОКТОР ХОЛИВУД ЧУКА НА ВРАТАТА. НЯКОЙ ДА МУ ОТВОРИ, МОЛЯ!

Speedball 2100

Как би изглеждала на филм...

Сценарист и режисьор: **Пол Верховен**

СЮЖЕТЪТ:

В недалечното бъдеще спийдбольт е играта на народните маси, които са отегчени до смърт от останалия блудкав, хиперкомерсиализиран и праволинеен спорт. Тя представлява нещо като ръгби на закрито, с жестоки сблъсъци – дори и смъртни случаи на терена, – активно насърчавани от публиката. Влиятелен американски картел обаче вкарва в играта закоравели гангстери, за да манипулира статистическите данни за престъпността. О, да, ясно. Но когато звездата на играта Джони Зет става прекалено добър, шефовете нареждат на „Царя на кланетата" Рино да го отстрани. Рино убива Туинкълтоус Бил – симпатичния съотборник на Джони, – а самият Зет се измъква само осакатен. Тогава загадъчен лекар биотехнолог се заема да възстанови Джони и камерата се пренася на терена, където предстои да се проведе смъртоносен мач между Джони и Рино.

РАВНИЩЕТО:

Гладиатор в бъдещето!

ЗЕЛЕНА СВЕТЛИНА ИЛИ АД ЗА РЕЖИСЬОРА?

Този сблъсък между доброто и злото в съвременния спортен свят би бил напълно в стила на класическия *Ролърбол* (1975 г., реж. Норман Джуисън), но с още по-зашеметяващи футуристични джаджи (видеотелефони например). А Верховен би бил идеалният избор за това досадно ултранасилие в комиксов стил. Но няма ли да му дойде прекалено много на умерения американец? Да. Когато шефовете на киностудията видят как главата на някой играч отхвръква и пада в кесията с пуканки на зрител от публиката, пред режисьора ще се отвори вратата на ада... ■



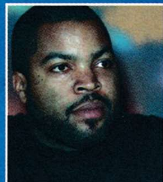


***В Холивуд пренебрегват** това за сметка на филми като* When Saturday Comes *(млад футболист от Шефилд Юнайтед се напива преди решаващ мач). Ех, няма справедливост на този свят!*

В РОЛИТЕ



▲ ***Брад Пит** в ролята на Джони Зет*



▲ ***Айс Кюб** като симпатягата Туинкълтоус Бил*



▲ ***Дженифър Лопес** – бивше гадже на главния герой: „Давай, Джони!"*



▲ ***Били Зейн** – напълно подходящ за злодея Рино*



▲ ***Алек Болдуин** (Д-р Клайн) ще възстанови силите на Зет с помощта на биотехнологиите*

BAFTA 2000

MEDIEVIL II СПЕЧЕЛИ ТОПНАГРАДА

ПЛАТФОРМАТА Е ВРЪХ НА СЛАДОЛЕДА ПРИ ИГРИТЕ ЗА PLAYSTATION

***Medievil II*, разработена от Sony Cambridge Studios, спечели награда BAFTA в категорията „Най-добра игра за конзола през 2000 г." Отличията, най-престижните по рода си, бяха раздадени от Британската академия за филмово и театрално изкуство (BAFTA) в 18 категории. Целта на ежегодното събитие е да награди съвършенството в областта на интерактивните развлечения, наричани на по-прост език „игри". Тържествената церемония се състоя на 26 октомври в Лондон за трета поредна година и вече се превръща в традиция.**

Medievil II спечели след оспорвана борба с другите две номинирани заглавия – зашеметяващата *Timesplitters* на Eidos, стрелкова игра от първо лице, и *Ready 2 Rumble Boxing: Round 2* на Midway Games, и двете за PS2.

Джеймс Шепърд, създател на *Medievil II*, заяви, че е „напълно удовлетворен" от спечелването на наградата. „В тази индустрия често се работи в изолация. Затова когато спечелиш нещо като тази награда, е наистина вълнуващо – сподели Шепърд. – Чудесно е, че хората оценяват играта толкова високо. Това може само да ни окуражи, тъй като ние често се депресираме, ако не можем да изпипаме някой детайл така, както на нас ни се иска."

Medievil II е платформа с тъмни оттенъци, разработена на основата на абсурдистки хумор и стабилен геймплей. „Има нещо символично в това, че една толкова непочтителна игра спечели наградата – продължава Шепърд. – Игрите поначало са си спечелили лоша слава и се смятат за загуба на време. Когато взех наградата, се обадих на майка ми, за да ѝ припомня времето, когато се опитваше да ме убеди колко безсмислени са видеоигрите." Не ни е известно дали въпросната майка му е отговорила с припомняне колко труд е положила, за да го изучи.

Sydney 2000, разработена от Attention To Detail, също грабна награда – в категорията „Спорт". (Категория „спорт"? Кой ги е измислял тези категории?) А издателският гигант Electronic Arts грабна наградата за най-добър саунд в *Theme Park World*. ■



Medievil II *определено заслужава да я добавиш към колекцията си*

ТОП 20 В АНГЛИЯ — Декември 2000

1	НОВО	*WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?*	EIDOS
2	НОВО	*TONY HAWK'S PRO SKATER 2*	ACTIVISION
3	НОВО	*SPIDER-MAN*	ACTIVISION
4	ПРЕИЗД.	*TOMORROW NEVER DIES*	EA
5	ПРЕИЗД.	*RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR*	THQ
6	16	*MEDAL OF HONOUR*	EA
7	3	*SYDNEY 2000*	EIDOS
8	НОВО	*DAVE MIRRA FREESTYLE BMX*	ACCLAIM
9	ПРЕИЗД.	*TARZAN*	DISNEY
10	ПРЕИЗД.	*DRIVER*	INFOGRAMES
11	ПРЕИЗД.	*RAYMAN*	UBI SOFT
12	ПРЕИЗД.	*FINAL FANTASY VIII*	SQUARE
13	2	*TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS*	ACTIVISION
14	6	*WWF SMACKDOWN*	THQ
15	ПРЕИЗД.	*TONY HAWK'S SKATEBOARDING*	ACTIVISION
16	ПРЕИЗД.	*FORMULA ONE 2000*	SCEE
17	1	*TOCA WORLD TOURING CARS*	CODEMASTERS
18	9	*RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE*	UBI SOFT
19	ПРЕИЗД.	*CRASH BANDICOOT 3*	SCEE
20	ПРЕИЗД.	*CROC*	EA

НАДИГРАВАНЕ

Ето ти нов шанс да спечелиш награда, този път с един въпрос:
***Spyro 3: Year Of The Dragon* е най-новата игра с лилавия герой, която се появи в Годината на дракона (2000).**
Кое е следващото поред животно в китайския календар?
а) плъхът б) конят в) змията

Отговора ти чакаме до 16 февруари на адрес:

1000 София, ул. Христо Белчев 21, ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ (за сп. PlayStation, брой 4, „Надиграване") или до mail@egmontbulgaria.com.

Резултата ще прочетеш в брой 6.



Има и две поощрителни награди:
портмоне PlayStation
и фланелка PlayStation

РЕЗУЛТАТИ

От брой 2 – верният отговор е: **Издател на играта *Driver 2* е фирмата Infogrames**, а 15-те чантички за дискове се паднаха на: **Мирослава Д. Пашова от Казанлък, Руси Рачев от Бургас, Калин Славейчов Малинов от София, Юлиан Венциславов Теофилов от София, Алдин Ибришимов Глогов от Глогово, Ловешка област, Маряна Стоянова Стоянова от Бургас, Калина Г. Домусчиева от София, Георги Стоянов от Казанлък, Емилия Милчева Стайкова от Пловдив, Екатерина Любомирова Стоименова от София, Радослав Ваньов Гетов от Видин, Иво Х. Димов от София, Жоро Панов, Йосиф Василев от София и Мирослав Игнатов от Варна.**

От брой 3 – Отговорът на **въпрос 1** е: **Футболистите на *Астън Вила***, а наградата (оригинална фланелка *This Is Football*) получава **Йоан Златев от Русе**. Верният отговор на **въпрос 2** – **Балу е мечок, Багира е пантера, Крал Луи е орангутан** – донесе късмет на 5-годишния **Йордан Георгиев Динев от Шумен**. Той ще получи диска с *Jungle Book Groove Party* и специалното танцувално килимче, което върви с играта.

*Жребия изтегли на 10 януари **Мартин Огнемиров Цветков**, на 10 години, от София.*

КЛАСАЦИЯ

В допитването за най-любимите игри участваха десетки читатели на списание PlayStation с писма по пощата и имейли. Първото място носеше 10 точки, а десетото – само 1. Общо бяха споменати 122 игри! Тъй като немалко от вас обобщават всички заглавия от една поредица, изчислихме резултатите на два пъти – за конкретните заглавия и за поредиците.

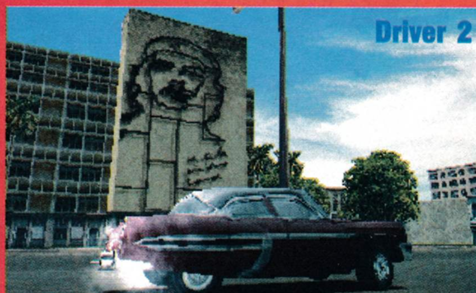
ТОП 10 ПОРЕДИЦИ

Място	Поредица	Точки
1	Driver	168
2	Tomb Raider	163
3	Resident Evil	111
4	Metal Gear Solid	108
5	Crash	106
6	Dino Crisis	90
7	Gran Turismo	89
8	Final Fantasy	80
9	Syphon Filter	68
10	Tekken	59

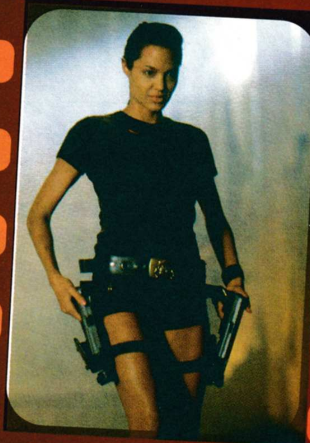
ТОП 10 ИГРИ

Място	Игра	Точки
1	Driver 2: Back on the streets	128
2	Metal Gear Solid	108
3	Final Fantasy VIII	64
4	Resident Evil 2	60
5	Gran Turismo 2	59
	Tekken 3	59
	In Cold Blood	59
8	Tomb Raider 4	52
9	Tomb Raider Chronicles	50
10	Crash Bandicoot 3	49

Жребият определи Калоян Красимиров Стаматов от Плевен да получи играта *In Cold Blood* за участието си в читателската класация ТОП 10.



TOMB RAIDER: ФИЛМЪТ



Със съдействието на Core Design за първи път българският PSX фен има шанса да види в пълен блясък как изглежда актрисата Анджелина Джоли като Лара Крофт. Филмът на Paramount Pictures е режисиран от Саймън Уест (*Въздушен конвой*, *Дъщерята на генерала*), а официалната премиера в САЩ е насрочена за 15 юни тази година.

Както можеш да видиш от тези уникални фотоси, изборът на актриса за главната роля е изключително сполучлив! Ако не си съгласен и смяташ, че Рона Митра или Катрин Зита-Джоунс са били по-подходящи, си припомни, че Анджелина Джоли има награда „Оскар 2000" за второстепенна роля в *Луди години* и е трикратна носителка на друго престижно киноотличие – „Златен глобус". При това е тренирала три месеца за ролята на Лара и изпълнява каскадите си съвсем сама.

Във филма, макар и за кратко, се снима и бащата на Анджи – известният американски актьор Джон Войт (*Среднощен каубой*, *Маса за петима*, *Анаконда*). Той играе бащата на Лара, известния археолог лорд Крофт, изчезнал безследно в детството ѝ при една от своите изследователски експедиции.



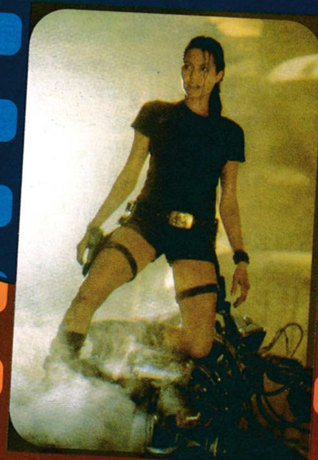
До самия край на 2000 г. снимките течаха с пълна пара в родината на Лара – Великобритания, както и в необичайните за екшънфилм Исландия и Камбоджа. В доскоро размирната азиатска държава се наложило Анджелина Джоли да бъде зорко пазена от трима телохранители! По изключение властите там позволили на чужденците да внесат огнестрелни оръжия, вероятно заради опасенията от протести на будистки монаси, тъй като в древния храм Ангкор Ват не е допускан филмов екип от 1964 г. насам (когато Питър О'Тул участва в *Лорд Джим*).

Преди това обаче режисьорът имаше други главоболия. Според британския вестник „Сънди експрес" от жилището на Саймън Уест са били задигнати няколко ролки от филма, а Paramount изказаха опасения, че материалът може да бъде разпространен незаконно по Интернет преди премиерата. Крадците, проникнали в къщата в лондонския квартал „Нотинг Хил", знаели точно какво търсят – изчезнали били само лентите от *Tomb Raider* и портфейла на Уест. На една от откраднатите ленти Лара се намирала в глетчер в Исландия, обградена от фанатизирани леви екстремисти...

За повече информация посети официалния уеб сайт на филма: **http://www.tombraidermovie.com**







ВОЕННИ ИГРИ

ЕДИН РЕПОРТАЖ ОТ ОБЕДИНЕНОТО КРАЛСТВО В ТЪРСЕНЕ НА ГЕЙМЪРСКИЯ РАЙ



Оборудвано с бойни симулатори, преносими оръжия и танкове, в равнината Селисбъри се намира едно от поделенията на британските въоръжени сили. Упълномощено от списание PlayStation лице изпробва там истинските оръжия и бойни машини, които са познати от толкова много игри, а на въпросите му отговориха командири от редовете на британската армия.

Първото нещо, което хрумва на геймъра, като види някой противник на екрана, е веднага да го убие. В подобна реакция няма нищо странно, защото в игрите това обикновено е единственият начин да се справиш с неприятеля. Изненадващо обаче в истинската битка не е така. Както обяснява капитан Рори Филипс, „когато участваш в бойни действия, ти се опитваш да раниш противника си, а не направо да го убиеш. Защото ако някой е ранен, най-вероятно е неговите другари по оръжие да се опитат да го спасят. Така с един точен изстрел в крака имаш възможност да изкараш от строя за известно време двама или дори трима вражески войници."

Ето един сериозен пропуск в игрите, на който е крайно време да се обърне внимание! Обикновено неприятелите ти напредват към теб слепешката и по всичко изглежда, че нехаят за собствения си живот, пък камо ли за живота на своите другари. Може би създателите на *Metal Gear Solid 2* ще вземат това предвид.

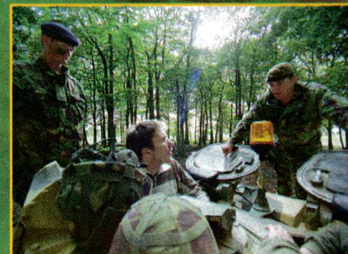
Разбира се, пораженията, които нанасят истинските оръжия, са мно-

го по-големи, отколкото ги виждаме във видеоигрите. Всеки опит обаче те да бъдат направени по-реалистични на екрана, би предизвикал истински ураган на недоволство сред хората с по-слаби нерви, както и съответните мерки от страна на цензорите. „Да вземем този патрон – казва сержант Елис, сочейки към съвсем безобидно на пръв поглед метално цилиндърче. – Това нещо ще премине през бронята на танка, правейки ей толкова голяма дупка“ – и описва с мечешките си пръсти кръг с големината на монета. Не е ли това чиста загуба на време – нали вместо да пробиваш малка дупка в бронята на танка, можеш да го унищожиш с някоя впечатляваща експлозия? Отговорът на сержанта е отрезвяващ: „Ей! Когато това нещо излезе от другата страна на танка, то вече е причинило истинско бедствие във вътрешността му!“

Тези мъже са горещи привърженици на каузата за намаляване на насилието във видеоигрите. В същото време обаче сержант Елис говори с възхищение за феноменалните възможности на бронираната машина WAFV (Warrior Armoured Fighting Vehicle). Дори с пълна скорост, 75 километра в час, на нея ѝ стига спирачен път, равен на собствената ѝ дължина – и се заковава на място.

Предстои да видиш как един редови геймър изпробва за теб истинските оръжия и бойни машини, които са познати от толкова много игри. Може да си пацифист по душа, но понякога да забравиш това. Добре дошъл в света на военните игри...







Роден да командва. *Британски геймър разучава някои тактически тънкости. Така е, който не е имал в училище часове по НВО... Радвай се, ако казармата ти вече е минала – и дано не те вземат скоро запас*

PLAYSTATION-ИРАНИ

Според капитан Филипс около 75 процента от военнослужещите в Северна Ирландия имат PlayStation. Социализирането на войниците извън казармите по принцип е трудно и в атмосфера, която често е много напрегната, конзолите им предоставят така необходимия домашен уют.

Способностите, които придобиват геймърите, са полезни в армията не само защото развиват координацията между поглед и ръце. „Естествено много полезно е и умението да излизаш от заплетени ситуации – казва капитан Филипс. – Ние се нуждаем от хора, които притежават алтернативно мислене. Няма нищо нередно нашите момчета да играят на стратегии или на стрелкови (shoot'em up) игри – например *Syphon Filter 2*."



ЗАДОЧНА СЛУЖБА?

Майтап бе, Уили! До редакционното приключване на броя все още не бяхме чули някой да е отбил редовната си военна служба по Интернет. Не вярваме и вашите да те пуснат да се запишеш в британската армия. Все пак на адрес в Интернет www.army.mod.uk се предлагат не само богати възможности за военна кариера на Острова, но и ценна база за сравнение с една от водещите натовски държави (нали ще влизаме и ние там). На този сайт можеш например да си заредиш интерактивен скрийнсейвър с една от следните три ситуации: спасяване на дете след земетресение, защита на хуманитарен конвой от атака на хеликоптер и обезвреждане на противник, който застрашава твоята част. Можеш да разгледаш 10 000 снимки, включително художествена фотография със сюжети от армията и да научиш как медсестрите лекуват някои рани, получени в учебен или истински бой.



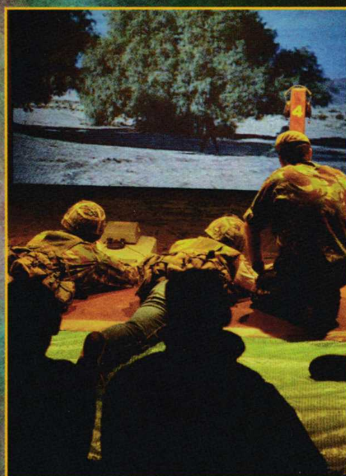
МЛАДИ СТРЕЛЦИ

Пушките със снайпер са задължителен атрибут в по-новите игри. Какви качества обаче трябва да притежава добрият снайперист в действителност? На първо място – издръжливост при всякакви условия. Снайперистите наистина са много корави мъже. Ефрейтор Лий Джоуърс разказва как за да се добере до изгодна позиция, прекарал на терена цели дни наред, съвсем сам и практически неподвижен. Естествено, добрата физическа подготовка е изключително необходима, защото без нея снайперистът не може да остане здрав и полезен при тежки атмосферни условия. В някои ситуации добрата подготовка на снайперистите е решаваща. „Когато при учение сме поставени срещу друго поделение, често се случва още в първите няколко минути само с един точен изстрел да „ликвидираме" офицера, който ги командва", разказва въодушевено ефрейтор Джоуърс.

За разлика от игри като *Silent Scope*, истинските снайперисти в акция винаги работят по двойки, като всеки пази гърба на партньора си. Единият носи основната пушка, а другият – леко поддържащо оръжие за престрелки на по-близко разстояние, в случай че позицията им бъде разкрита. Винаги се действа по следната схема: ако обектът на прицел е отдалечен на максимум 600 метра, снайперистът ще се стреми да го порази в главата, защото когато куршумът попадне там, носи почти сигурна смърт. При неприятели, отдалечени до 1100 метра (максималната дистанция, при която снайперистите са ефикасни), изстрелът бива насочван към тялото. То се уцелва по-лесно, а в същото време пак носи шанс противникът да бъде изваден от строя.



ТРЕНАЖОР ЗА ВИРТУАЛНА СТРЕЛБА



Това е върхът на стрелковите игри от първо лице. Неприятелите се появяват пред теб във видеоклипчета, а ти имаш шанса да използваш срещу тях малки, но страховити оръжия – например стандартната пушка SA-80 или противотанковото ракетно оръжие за стрелба от рамо. Освен заснетите с камера противници, пред теб има и компютърно генерирани мишени. Заемките от видеоигрите са не просто очевидни – те явно са търсени съзнателно. Тренажорът е направен да носи чувството, че изстрелваш истински куршуми – което би било особено полезно за войниците, които ще имат истински противници. Интернет технологията позволява да се изправиш срещу други хора, дори и армии, които се намират в друга точка от земното кълбо, но използват същата система. Това е игра с фантастични оръжия и широки възможности за онлайн сражения. Какъв е шансът ни да имаме скоро противотанкова периферия у дома? Голям, да се надяваме.



Падна голям смях: *Не всеки геймър изглежда особено мощен физически, когато стреля по мишени от домашните видеоклипове на британската армия (вляво)*



Лице назаем: *PS2 отвръща на конкуренцията със Silent Scope*

ГРАФИКА	Генерираните образи не са особено впечатляващи. Като се изключи това, визията е на ниво	7
ГЕЙМПЛЕЙ	Дава чувството, че действаш в екип заради тримата приятели, които могат да участват с теб	7
ПРОГНОЗА	Ограничен брой сценарии и недостатъчно близо до реалността	6

ОБЩА ОЦЕНКА
Все още твърде далеч от истинските учения, но все пак подобре от видеоигрите. Заради оръжията и възможността за игра в мрежа (да не говорим за големите екрани) наистина си струва да се пробва.

7 от **10** точки

ТРЕНАЖОР ЗА АРТИЛЕРИЙСКА СТРЕЛБА – ОГЪН С ТАНКА „ЧАЛЪНДЖЪР II"



Шест милиона *притежатели на PlayStation са вече тренирани да стрелят с танка „Чалънджър"*

Ако си свикнал с Dual Shock джойпада на PlayStation, най-вероятно няма да имаш никакви проблеми с управлението на танка „Чалънджър II". Дулото се мести по същия начин с подобен стик, а стрелянето става с прихващане на мишената и натискане на бутон.

Технологиите на съвременните симулатори позволяват елементарно графично представяне на танкове и хеликоптери на терен някъде в Европа. След като свалиш няколко вертолета, бързо превключваш на картечница и започваш да покосяваш в локви кръв войниците, които се измъкват от машините си в отчаян опит за бягство.

Един втори симулатор пресъздава точно вътрешността на „Чалънджър II". Като един прост артилерист, за командира на танка ти си само някаква пионка и той не само те инструктира в коя мишена да се целиш, но и нарежда на водача на танка в каква посока да кара и междувременно оглежда тактически цялото бойно поле. Истинската машина е величествен звяр и човекът вътре скоро започва да се чувства уязвим, като вижда с каква лекота може да унищожи в симулатора машини, подобни на неговата. Смята се, че добрите артилеристи унищожават по шест танка в минута. Ефрейтор Мейсън, отговарящ в поделението за обучението на командирите на танк, описва последствията от директното попадение съвсем кратко: „Направо си убит." С други думи, тук не се надявай на три живота.





ГРАФИКА	Стандартна визия с капка кръв, която повече прилича на кетчуп	1
ГЕЙМПЛЕЙ	С управлението се свиква лесно, но не можеш да избираш посоката си на движение	3
ПРОГНОЗА	Едно добро оръжие би приковало вниманието. Не и точно това	2

ОБЩА ОЦЕНКА
Може и да си повярваш, че се намираш в танковата кабина, но от това няма да се почувстваш уютно, най-малкото защото не можеш да се движиш. Освен това когато те уцелят, играта свършва – а това не е честно!

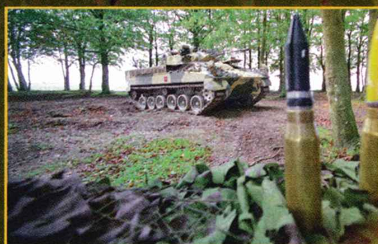
3 от **10** точки

„УОРИЪР“ (WAFV) – ТАНКОВ СИМУЛАТОР

Проблемът с жанра „танков сим“ при PlayStation е, че е забавно само когато взривяваш някакви неща. На живо управлението на бронетранспортьор „Уориър“ (технически тази машина е поскоро бронетранспортьор, отколкото танк, защото освен всичко друго превозва и войници) е феноменално преживяване. Да си зад волана на такова возило е все едно да караш бронирана лада. Ситуацията е горе-долу следната: забавяш машината, преминавайки през локва или някаква неравност, а в същото време полковник Елис крещи в слушалките ти: „Завой наляво, хайде, давай по-живо!“ Ти се движиш с трясък през тежкия терен и в същото време в лицето ти плиска кал, а машината все се плъзга към коловозите, по които са минали другите танкове. Можеш да отидеш, където си искаш, да взривиш каквото ти хрумне и като капак на всичко получаваш комплект слушалки, досущ като тези, които носят авиодиспечерите.

Освен командирът, шофьорът и артилеристът, в оскъдното пространство във вътрешността на бронетранспортьора са се набълскали още четирима души. Когато към това се прибавят и затворените люкове, лесно можем да си представим задушевната атмосфера, която цари вътре. Запознатите с подобни преживявания разказват, че когато отзад се съберат дори само трима души, вече става доста тясно. Ефрейтор Мейсън си спомня как на един бъдещ офицер почти веднага му прилошало, а тъй като нямало как да излезе на чист въздух, примерът му се оказал заразителен... Малко по малко на всичките шестима им дошло „до гуша“... „Нямаше накъде да се обърнеш – спомня си Елис. – Направо вонеше.“

Като оставим настрана тези оплаквания, в танковите симулатори има огромен потенциал за съвместен режим на геймплей. Всеки аспект от управлението на танка те изправя пред различни предизвикателства и в същото време притежава свой собствен чар. Представи си, че ти си командирът и даваш нареждания на артилеристите да поразяват определени мишени, като в същото време инструктираш шофьора да пресоси онзи хълм.





Най-добре е танковете да дойдат. *PlayStation разполага с Panzer Front, а армията – с... ъъъ, самите геймъри*



ГРАФИКА	Сякаш истинска кал плиска в лицето ти. Фоновете обаче можеха да са повече	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Много по-забавно от която и да е игра за PlayStation. На всичко отгоре е много по-лесно	9
ПРОГНОЗА	Най-вероятно ще ти се прииска сам да поемеш лоста за управление	8

ОБЩА ОЦЕНКА

Доказва, че важни и интересни са танковете като цяло, а не само стрелбата. Перспективата да ти прилошава всеки път, когато се захванеш с това, охлажда донякъде ентусиазма. Имай предвид, че тези машини се движат наистина бързо.

8 от **10** точки

СИМУЛАТОР ЗА ТАКТИЧЕСКА ПОДГОТОВКА (TES) – ЗА ЛЕКОВЪОРЪЖЕНИ

В британската армия е на въоръжение технология за учебни битки с леки оръжия, подобна на тази, която се използва в игрите за PlayStation. При симулатора, който използват военните на Острова, можеш да стреляш по истински живи мишени – например войници и танкове. Сигналът се приема от специално устройство и ако изстрелът ти е бил точен, ще разбереш това по примигващите светлинки. Важното в случая е, че няма начин попадението да не бъде регистрирано.

Оръжията в симулатора са напълно идентични с техните истински прототипи, с абсолютно същата тежест и размери. Нещо повече, SA-80 изстрелва халосни патрони, така че ти не само виждаш колко точна е стрелбата ти, но и усещаш мощта на оръжието, докато пердашиш по бягащите си противници. Реализмът е бил основна цел на създателите на симулатора и те спокойно могат да се похвалят, че не са изпуснали нито един детайл.

Пример за точно копиране на оригинала са оръжията с по-големи размери като противотанковите пушкала, с които се стреля от рамо. При изстрел те издават трясък и от задната им част излиза пламък. Това поставя стрелящия в положение почти на участник в истинска битка. MILAN е царят на леките оръжия – противотанкова красавица за стрелба от рамо, която освен всичко друго има и доста внушителни размери.

Когато на хоризонта се появи бронетранспортьор WAFV и стреляш в него, имаш чувството, че това се случва наистина, а не е просто игра в симулатор. А когато изстреляш виртуалната ракета, от дулото на оръжието се появява светлинна следа, имитираща дирята, която би оставила истинската ракета. ■





За да откриеш *стрелба, трябва да си толкова близо, колкото трябва за реална престрелка*





Като риба във вода: *Геймър се вживява в ролята на роден убиец*

ГРАФИКА	На този сим като че ли му липсват само истинските ракети	9
ГЕЙМПЛЕЙ	Богат избор от противници и терени. Жалко само, че убиваш от първия изстрел	10
ПРОГНОЗА	Огромно разнообразие от оръжия и интелигентни противници	10

ОБЩА ОЦЕНКА

Това е върхът на сладоледа, може би най-доброто засега във военните игри. Едва ли можеш да си по-близко до реалните битки, без да има опасност да напълниш гащите. И едва ли скоро някоя видеоигра ще се приближи до класата на този симулатор.

10 от **10** точки

ЗАГЛАВИЕ: # PANZER FRONT

***GRAN TURISMO* С ТАНКОВЕ? ДА, НО ПРЕДИ 55 ГОДИНИ КРАЙ РАЙХСТАГА В БЕРЛИН**

ИГРАТА	
ЖАНР:	Екшън/стратегия с танкове
ИЗДАТЕЛ:	JVC
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Enterbrain
ПРЕМИЕРА:	Април
ЗАВЪРШЕНОСТ:	50%







Танковете избухват в пламъци *съвсем реалистично (така, както никога не би трябвало да палиш котлона)*



23 епични битки *от Втората световна война ще се разиграят отново в Panzer Front*

Войниците, които се намират в танковете, са в най-изгодното положение. Вътре те са под прикритието на няколко тона броня, както и на мощното оръдие, с което е снабдена машината, докато другарите им се движат пеша и разчитат само на оръжия, които в сравнение с дулото на танка са като детски играчки. А какво да кажем за каските, които едва ли биха спрели някой куршум с по-голям калибър? Въпреки целия си потенциал за нещо наистина интересно, игрите с танкове за PlayStation са доста неразвит жанр, поне засега. Но май е дошло време за промяна. Играта *Panzer Front* на студиото Enterbrain е първата истинска и неподправена симулация с танкове за PlayStation и има амбицията да бъде това, което е *Gran Turismo* за феновете на автомобилните състезания.

Играта включва 23 от най-големите сражения във Втората световна война, като битките се вихрят както в градовете, така и на открити терени. Ти си в кабината на един от 24-те танка, включени в играта, а освен това си избираш дали да играеш като руснак, американец или германец. Ролята ти обаче не се изчерпва с безразборното ликвидиране на всеки, който ти се изпречи на пътя. В зависимост от успешните ти действие (или провалите ти) може да бъде променен и цялостният развой на войната! Ясуши Ишизу, директорът на Enterbrain, отбелязва, че *Panzer Front* е колкото екшънсимулация, толкова и стратегия. „Тя може да бъде игрална до известна степен и като аркадна игра – обяснява той, – но от един момент нататък изисква да вложиш в нея повече мисъл."

Това означава, че ти трябва да се грижиш не само за основната си машина, но и за своя взвод от танкове и пехотинци. Често се налага да отслабиш противника си, за да могат войниците ти да напреднат. Например преди превземането на дадено укрепление трябва предварително да си го бомбардирал от близкия хълм. Така печелиш тактическо предимство и улесняваш (като плюс това и удължаваш) живота на твоите хора. Нещата обаче често няма да стават така, както ти си ги предвидил, защото и съюзническите, и противниковите армии имат силно развит изкуствен интелект (AI). Така битките ще изискват от теб да импровизираш.

Ишизу-сан описва опасната мисия около Райхстага в Берлин: „Играчът трябва да използва прикритието на сградите и на изваденото от строя танкове, като стои извън обсега на напредващите неприятелски машини, без да има на какво особено да разчита. Съвсем просто казано – сложно е."

Ако трябва да се опише *Panzer Front* само с една дума, тя със сигурност ще е „реализъм". Ишизу-сан е убеден, че вниманието към детайлите ще допадне на хората, които харесват филми за Втората световна война от рода на *Спасяването на редник Райън*. „Без точното пресъздаване на детайлите щяхме да изгубим историческата стойност на играта", казва той.

Ямите от падащите снаряди и димът от сраженията, който почти скрива видимостта ти, ще те накарат да усетиш почти на живо атмосферата на великите битки от Втората световна, които си гледал само на кино. ■







СЪБЕСЕДНИК	
КОМПАНИЯ:	Enterbrain
ИМЕ:	Ясуши Ишизу
ДЛЪЖНОСТ:	Директор
БИОГРАФИЯ:	Военната стратегия *Power Dolls 2*, чието действие се развива в бъдещето. Тя обаче е издадена само в Япония
ВЛИЯНИЯ:	Холивудските филми за Втората световна война и игрите с оловни войници

ЦИТАТ: **„Нерядко ще трябва да взимаш решения в крачка"**

ЗАГЛАВИЕ:

CHAMPIONSHIP SURFER

ХАЙДЕ ДА СЪРФИРАМЕ... НО НЕ В ИНТЕРНЕТ, А В ОКЕАНА

ИГРАТА	
ЖАНР:	Сърфинг симулация
ИЗДАТЕЛ:	SCi
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Krome Studios
ПРЕМИЕРА:	Януари
ЗАВЪРШЕНОСТ:	80%



Създаване на вълни. *Водата става по-груба в зависимост от атмосферните условия*

Откакто Памела Андерсън и Дейвид Хаселхоф напуснаха сериала „Спасители на плажа“, сърфирането сякаш изчезна от телевизионния екран. Целта на *Championship Surfer* е да сложи нещата отново по местата им и да поднесе на геймърите още симулация на екстремен спорт в стил *Tony Hawk's*.

Опитай се да направиш сърфинг симулация и веднага ще се сблъскаш с огромен проблем – как да направиш водата реалистична. „Определено не беше лесно – казва Робърт Уотсън, асистент-продуцент в Krome Studios. – Използвахме системата за образуване на вълни от *Mike Stewart's Pro Bodyboarding* за PC. Доколкото ни е известно, това равнище на дизайн не е било изпробвано преди на PlayStation. В действителност напълно еднакви вълни не съществуват; затова беше много важно нашите вълни да са с разнообразна форма, големина, разбиване и дължина. За целта включихме и атмосферните фактори – дъжд, буря и урагани, които оказват различни ефекти върху типа вълна, по която сърфираш.“

Tony Hawk's Pro Skater показа наглед как игрите по екстремни спортове могат да се възползват от съветите на един експерт – факт, който доведе австралийския шампион Майк Ричардсън пред чертожната дъска на Krome. Уотсън обяснява: „Марк е сърфирал на най-добрите места по света – G-Land в Индонезия, Кира в Австралия, Джефрис Бей в Южна Африка – и помогна много при оформянето на вълните.“

Очевидно е обаче, че за да направиш наистина добра сърфинг симулация, трябва нещо повече от реалистични вълни. Какво друго да очакваме от *Championship Surfer*? „Ще видите отбора по сърфинг на О'Нийл и ще можете да играете с всеки от състезателите му“, подсказва Уотсън. „За да си осигурите достъп до плажовете – освен първите два, с които започва играта, – трябва да спечелите първото място на всяко ниво в режимите Турнир (Arcade) и Шампионат (Championship). Нивото за начинаещи предлага четири плажа, за аматьори – седем, а за професионалисти – десет.“

Освен това Krome са включили и режим на игра Two-Player Battle. „Режимът на игра Rumble е за двама души и представлява битка по вода – обяснява Уотсън. – Вълната е фиксирана така, че играчите да съсредоточат върху отстраняването на противника. Отне ни доста време да измислим всички стимулатори и ефекта им върху виртуалните сърфисти – защитен или нападателен, с щитове, бомби за непобедимост и мълнии. Освен това във водата плуват и мини, маскирани като гумени патета – ефектът от тях включва експлозии и отровен газ.“

Е, казват, че най-лошите неща се случвали в морето. Погрижи се да се снабдиш с шнорхел и спасителен пояс, докато разглеждаме по-обстойно това лятно забавление посред зима. ■



Толкова е реалистична, *че ще се радваш да се удавиш в нея*

СЪБЕСЕДНИК	
КОМПАНИЯ:	Krome Studios
ИМЕ:	Робърт Уотсън
ДЛЪЖНОСТ:	Асистент-продуцент
БИОГРАФИЯ:	Работил е по *Mike Stewart Pro Bodyboarding*
ВЛИЯНИЯ:	*Mike Stewart Pro Bodyboarding* за PC е играта, вдъхновила *Championship Surfer*

ЦИТАТ: **„Вълните ни се различават по форма, големина, разбиване и дължина“**

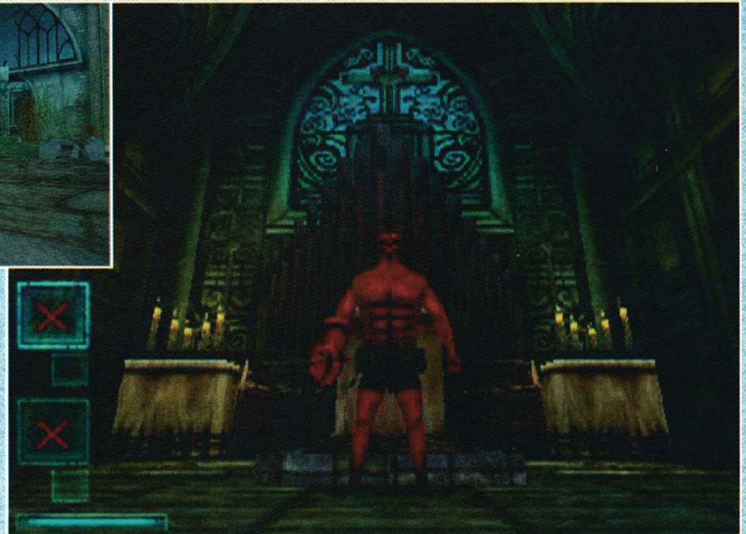
ЗАГЛАВИЕ: # HELLBOY

МОМЧЕТО ОТ АДА Е ТЕЖКОВЪОРЪЖЕН ДЕМОН, КОЙТО ВСЪЩНОСТ Е ДОБРЯК. ЗВУЧИ ОБНАДЕЖДАВАЩО!

ИГРАТА	
ЖАНР:	Екшън-приключение от трето лице
ИЗДАТЕЛ:	Cryo Interactive
РАЗРАБОТЕНА ОТ:	Dark House Interactive
ПРЕМИЕРА:	Януари
ЗАВЪРШЕНОСТ:	80%







***Отгледан от хора**, успели да опазят от него тайната на осиновяването му, докато не навършил 18 години. Ами!*



***Ако не сте** го познали, Хелбой е фигурата вдясно*

След като продажбите на техните комикси започнаха да спадат по-бързо дори от посещаемостта на Хилядолетния купол в Лондон, легендарното издателство Marvel Comics реши да пренасочи вниманието си към видеоигрите. Но ако Marvel, DC и останалите компании се бяха отказали от комиксите, геймърите щяха да приемат това като по-малкото зло. Както доказа излязлата наскоро *Spider-Man*, добрата игра, създадена по комикс, е отлична поради две причини: защото е добра и защото съживява интереса към комикса със същото заглавие. Без връзката с комиксите и това щеше да е просто поредната игра.

Създадена по поредицата Dark House, написана и нарисувана от култовия любимец Майк Миньола, *Hellboy* е екшън-приключение в трето лице с участието на едноименния демон – Момчето от ада. Произходът му е забулен в тайнственост, отгледали са го нормални хора. Когато пораства, рогатият Хелбой започва работа в Бюрото за проучвания и защита от паранормалното (BFPRAD), макар че така и не склонява да сложи вратовръзка. Работата му се състои в разследване на загадъчни досиета Х, като междувременно търси родословното си дърво.

Играта започва в Чехословакия през 1962 година. Там аленочервеният ни герой е попаднал в капан в кошмарна лудница, където един от обитателите се опитва да отвори врата към изключително недобронамерено отвъдно измерение. Това вероятно ти звучи малко банално, но Cryo Interactive обещават много изненади в сюжета. Оливие Лебур, изпълнителен продуцент на *Hellboy*, казва: „Играта е предназначена за цялата геймърска аудитория, но почитателите на комикси също ще останат доволни."

Създателят на *Hellboy* Майк Миньола е допринесъл много за разработването на играта с предложенията си за обрати в сценария. Той е гаранция, че играта няма да изневери на оригиналния комиксов материал, по който е създадена. „Цветовете, диалогът, действията, позите на Хелбой... опитахме да се придържаме максимално близко до комикса – обяснява Лебур. – А Майк Миньола отговаряше за преработката на диалога за играта."

Ами геймплеят? *Hellboy* предлага 120 „стаи" в шест обособени места на действието, пълни с огнеочервени очи и екшънзагадки: гробище в центъра на Прага, лудницата, средновековен манастир, канализацията, изоставен град и, разбира се, самия Ад. Перспективата да срещнеш „зли монаси" и „медицински сестри мутанти" в някои от тези нива определено би предизвикала недоверие у по-скептичните геймъри. Е, времето ще покаже дали *Hellboy* е манна небесна или изчадие адово... ■



СЪБЕСЕДНИК	
КОМПАНИЯ:	Cryo
ИМЕ:	Оливие Лебур
ДЛЪЖНОСТ:	Изпълнителен продуцент
БИОГРАФИЯ:	Лебур работи в Cryo вече седем години и надзирава (освен всичко друго) разработването на *Hard Boiled* и *Pax Corpus*
ВЛИЯНИЯ:	Комиксът „Хелбой"

ЦИТАТ: **„Опитахме да се придържаме максимално близко до комикса"**

HELLBOY

СКОРО

Това са игрите, които ще можеш да играеш една след друга на своята конзола PlayStation

ИЗБРАНО:



DANGER GIRL

Сидни, една от трите за-ше-ме-тя-ва-щи дами, които контролираш в *Danger Girl*, обича децата и иска да работи като ветеринарна лекарка. Но всъщност е шпионка, която се бори срещу коварната Организация Хамър. Кой би могъл да предположи?

ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ:

Полезни сайтове

Eidos
http://www.eidosinteractive.co.uk
Лара Крофт се завръща на екрана на PlayStation и официалната уеб страница на Eidos е пълна с всевъзможна информация за любимата ти героиня. Върни се по алеята на спомените и хвърли поглед на първите заглавия, от които започна цялата тази мания.

Gameplay
http://www.gameplay.com
Тук ще намериш стотици заглавия под един дигитален покрив. Ако търсиш скрито PS съкровище, ще го намериш точно тук.



DANGER GIRL
THQ • www.thq.co.uk
Невероятни жени и екшън те очакват в тази странна игра в стил *Tomb Raider*. А дали не прилича повече на *Ангелите на Чарли* (нали и те бяха три)?



MTV SPORTS: TJ LAVIN'S ULTIMATE BMX
THQ • www.thq.co.uk
Манията Бе Ем Хикс се завръща. Над 50 специални движения, герои, байкове и писти за отключване в тази симулация в стил *Tony Hawk's*



POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE
THQ • www.thq.co.uk
Поредното предизвикателство, в което контролираш тийнейджърските нинджа-воини от телевизионната поредица.



NBA HOOPS
Midway • www.midway.com
Чудесна баскетболна симулация, в която ще усетиш тръпката, скоростта и възторга от забивките.



WCW BACKSTAGE ASSAULT
EA • www.eagames.com
Истинските мъже носят клинове! Сражавай се на екзотични арени като Loading Bay в първата по рода си кеч-игра, в която екшънът се развихря изцяло зад кулисите.



FREESTYLE MOTOCROSS – MCGRATH VS PASTRANA
Acclaim • www.acclaim.com
Състезание от девет писти с участието на Макграт. И Пастрана е там, разбира се.



SHEEP, DOG 'N' WOLF
Infogrames • www.infogrames.co.uk
В стила на братовчед си Койота Уили, вълкът Ралф купува смахнати изобретения в отчаян опит да отвлече стадо овце.



TIGER WOODS PGA TOUR 2001
EA • www.eagames.com
Симулация на голф, но без традиционните голф-панталони. EA са отвързали въображението си след миналогодишния провал. За щастие имат на разположение името на Тайгър Уудс – чернокожият спортист е най-великият играч на голф в света към момента.



MEGA MAN LEGENDS 2
Capcom • www.capcom.com/europe
Целта на ММ е да достигне тайнствена сила преди лошите. Комбинация между екшън и ролева игра.



CALIFORNIA WATERSPORTS
Midas Interactive • www.midasinteractive.co.uk
Джет-ски, умопомрачителен сърф и любопитни делфини по гребена на океански вълни, докато показваш максимум от епидермиса си – както кандидатите за роля в „Спасители на плажа".

УЕБ АДРЕСИ:

3DO
www.3doeurope.com
ACCLAIM
www.acclaimnation.com
ACTIVISION
www.activision.com
CODEMASTERS
www.codemasters.com
CRAVE
www.cravegames.com
CRYO
www.cryo-interactive.com
DISNEY INTERACTIVE
www.disney.co.uk
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.co.uk
ELECTRONIC ARTS
www.ea.com
EMPIRE
www.empire.co.uk
FOX INTERACTIVE
www.foxinteractive.com
HASBRO
www.hasbro-interactive.com
INFOGRAMES
www.infogrames.com
JVC INTERACTIVE
www.jvc.com
KONAMI
www.konami-europe.com
LEGO
www.lego.com
MICROIDS
www.microids.com
MIDAS
www.midas-interactive.co.uk
MIDWAY
www.midway.com
SCEE
www.playstation-europe.com
SCI
www.sci.co.uk
TAKE 2 INTERACTIVE
www.take2games.com
THQ
www.thq.com
UBI SOFT
www.ubisoft.co.uk
VIRGIN INTERACTIVE
www.vie.co.uk

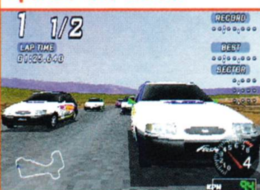
Издател: Empire Interactive
Разработена от: Toolbox Design
Брой играчи: От един до четирима

детска работа/**ниви**/резервни части/**скука**

Ford Racing

СЕЛСКИ ПЕЙЗАЖИ СЕ РЕДЯТ ПРЕЗ СТЪКЛАТА НА ОБИКНОВЕНИЯ СЕМЕЕН АВТОМОБИЛ

ЦАРЯТ НА ПЪТЯ



Веднъж излязъл на челна позиция, с умело използване на спирачките при няколкото трудни завоя ще си останеш първи чак до края на състезанието. Всички останали ще се движат в пакет някъде зад гърба ти и рядко някой ще застрашава лидерската ти позиция.

ЧУДНИТЕ МЕНЮТА



Менютата са суперудобни и много плавният преход помежду им допринася точно този елемент от играта да се превърне в най-впечатляващото нещо във *Ford Racing*. Великолепно е.



ИЗБОР НА ПИСТИ

Винаги е полезно да знаеш предварително за някой предстоящ остър завой и картата е създадено точно с такава цел. Във *Ford Racing* ще обикаляш по десет оригинални писти. Е, Силвърстоун не е единствена на този свят.

СИЛАТА НА ДВИГАТЕЛЯ

Да приемем, че си решил да се състезаваш с „Ескорт" и си много горд с направения избор. Честно казано, да караш подобен модел във видеоигра си е направо танталови мъки. Би било пресилено да се каже, че тази кола е чудовищно мощна.

КУПУВАНЕ НА ПОДОБРЕНИЯ



Като печелиш състезания в режима Career, ще получаваш определени суми. С тях можеш да усъвършенстваш колата си, което ще направи победите ти още по-лесни.

ЛЕТЯЩИ ДЕМОНИ

С една „Фиеста" рядко ще развиеш повече от 80 мили (120 км) в час, но като поиграеш по-дълго в режима Career, имаш шансове да се запознаеш с някои по-подходящи за състезания фордове – например Mustang и GT90.





ПЛЮСОВЕ
- Чудните екрани на менютата
- Неделното каране
- Включени са най-новите модели

МИНУСИ
- Безинтересни съперници
- Неделното каране
- Никакви по-шикозни коли

И ТАКА

За да стане геймплеят по-интересен, трябва да бъдат направени сериозни подобрения. Компютърно управляваните състезатели ще вдигнат малко класата си само след спешна трансплантация на мозък. В противен случай *Ford Racing* ще се превърне в пълен провал.

Заглавието обяснява всичко – това е игра, в която автомобилите са само с марката „Форд". Предстои ти да участваш в едно „изключително" състезание: „Форд Ескорт" срещу „Форд Фиеста". Някакви изключения? О, избий подобна мисъл от главата си...

Тези ги гледаме всеки ден по магистралата, не може ли вместо това да покараме едно ферари с цвят червен? Не, момчета, няма да стане. В компанията „Форд", съвместно с Empire, работят по игра, която се базира изключително върху асортимента, произвеждан от автомобилния гигант.

В режима Career например ще стартираш като току-що взел книжка шофьор с малка бръмчаща кутийка, но в надпревара с други собственици на фордове за пари и точки от шампионата можеш да се издигнеш от обикновен новобранец до титлата нов световен шампион.

Както може да се очаква от игра с подобно ограничение още в замисъла, *Ford Racing* е скучновата разработка. Състезанието с не особено мощни и съвсем обикновени коли, каквито виждаме всеки ден по улиците, едва ли е най-вълнуващото предложение – особено, когато се прибави елементарният изкуствен интелект, който почти ти подарява купата. *Ford Racing* не е по-приятна от карането на двуместен „КА" в най-натоварено движение. Играта се нуждае от основна преработка.

***Ford Racing* не е по-приятна от карането на двуместен „КА" в най-натоварено движение**

Издател: Electronic Arts

Собствена разработка

Брой играчи: Един или двама

007 Racing

БОНД СЯДА ЗАД ВОЛАНА В ЖАНРА НА АВТОМОБИЛНИТЕ ПРЕСЛЕДВАНИЯ. НОВОТО МУ ЗАГЛАВИЕ ПРЕДСТАВЯ НЕГОВИЯТ ВЕРЕН ЕКСПЕРТ ПО МАШИНАРИЯТА. ДАМИ И ГОСПОДА, МОНОЛОГЪТ НА Q!

О, ДЖЕЙМС...



Не би бил себе си, ако покрай теб напрекъснато не пърхаха красиви жени в леопардови кожи, нали така, мистър Бонд? Това е Мис Черис Литъл. И скрий, моля те, самодоволната си усмивка.

АРСЕНАЛЪТ

Ракетите Hellfire (Адски огън) са подходящи за поразяване на други превозни средства, така че взимай всяка ракета, която се изпречи пред погледа ти. Картечниците във фаровете са класика, а когато шефовете ти решат, че вече си достатъчно надежден, ще получиш и някои от по-съвършените оръжия, разработени от отдела на Q.

ОПАСНО ЗА ЗДРАВЕТО

Може да си мислиш, че си неунищожим, 007, но колите съвсем не са, така че бъди особено внимателен с тях. Ако червеният цвят тук попривършши, можеш спокойно да кажеш сбогом както на мисията, която играеш в момента, така и на бонуса, който ти се полага.



Ааа, ето те и теб, Бонд. Очаквах те. Казваш, че напоследък си твърде зает с новата си инструкторка по бойни изкуства? Чудесно. Сега слушай внимателно, агент 007, ще ти кажа нещо изключително важно...

Като че ли наистина само един свят не стигаше. Electronic Arts и дяволски изобретателният отдел на Q в британското разузнаване МИ-6 обединиха усилията си, за да създадат ново автомобилно преследване, което се върти изключително около личността на Бонд. Играта все още не е напълно завършена, но големият шеф в това списание ме помоли да напиша едно кратко прегледче „просто за да добием зрителна представа".

Не бързай да си помисляш, че 007 е поредният традиционен рейсър с писти и боксове за смяна на гумите.. В случая името подвежда. Ние знаем, че съвсем не ти харесва да си цапаш ръцете. Всъщност играта прилича на *Driver*, като към това обаче е добавен шансът да караш всички тези красиви и безумно скъпи коли, по които толкова много си падаш. Действието в 15-те мисии се развива в различни екзотични кътчета на планетата. Агент 007 се подвизава навсякъде – от Южна Америка до Монако. Както обикновено, от успеха ти във всяка една от мисиите зависи дали ще бъде спасен светът или пък напротив – ще настъпи апокалипсис.

Налице е също стандартната сбирщина от обичайни заподозрени – политически терористи, зли гении, обладани от мания за власт, кръвожадни бодигардове и красиви наемнички – все личности, които трябва да убиваш. А ако успееш да ги закараш всички пред правосъдието, като подобаваща награда (май, така се говори) е замислен някакъв кошмарен режим nightmare.

Отделът на Q (техническите експерти) и M (шефката на разузнаването) поддържат непрекъсната сателитна връзка помежду си, за да бъдеш в течение за най-близките ти цели в мисията, като освен това ти дават съвети и следят дали случайно няма да ти хрумне да се отклониш от правия път. Знаеш как е,

> **Играта прилича на *Driver*, като към това обаче е добавен шансът да караш всички тези красиви и безумно скъпи коли**

Бонд. Запази забележките към тях само за себе си.

В крайна сметка играта вероятно ще бъде доста забавно представлениийце. Налице е обаче известно подозрение, че цялото това нещо ще се провали в опитите си да задържи задълго вниманието на човек като теб, който си пада по разнообразни неща. Но нищо не се знае. Може пък възможностите да преигравааш мисиите, за да подобриш резултата и да отключваш тайните, да са повече по твоя вкус.

Засега толкова. Но в следващия брой очаквай подробно ревю. И между другото, прати ми Мис Мънипени. Имам да ѝ казвам нещо поверително... Ох, няма ли да пораснеш най-накрая, 007!





Дистанционно управление. *За съжаление тук има проблеми с преминаването, така че се налага с камерите на охраната, които са разположени по сградите, да управляваш беемвето си от разстояние*



ХИТРА МАНЕВРА

Ето един номер, който е прост, но много ефективен. Вземи кутиите с машинно масло и спретни на неприятелите си една изненадваща пързалка. С кутиите от цигари пък можеш да обвиеш в дим целия път.

ЖИЛО В ОПАШКАТА

О, да, новите, управлявани с лазер ракети „Стингър" ще накарат всичките ти противници да треперят. Навсякъде по пътя има твои хора, пазещи тайните складове за ракетите, които са особено полезни за справяне с атаки от въздуха.









Режим за двама. *Ако ти се приисква да се позабавляваш, създателите на играта са предвидили режим за двама играчи. В него ти можеш или да се надпреварваш с приятел, или да играеш на гоненица с тежко въоръжена кола. Действието ще се развива на места, които звучат много интригуващо, но за съжаление все още няма как да ги видим*

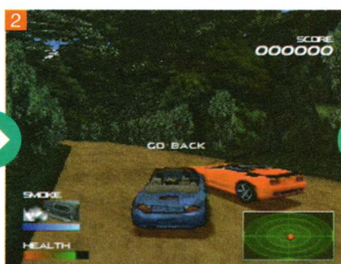
СТАНИ НЕУЯЗВИМ

Тази малка екстра може да ти е позната. Вдигни защитната броня и за известно време противниковите снаряди няма да ти навредят.

ЗВЕЗДИ В КОЛИТЕ

ВОЗИЛАТА НА БОНД НЕ ОТСТЪПВАТ ПО КРАСОТА НА МАДАМИТЕ











Отделът на Q е прекарал множество безсънни нощи, за да усъвършенства твоите Лотус, Z3 и DB5. Както виждаш, хората от твоя екип правят всичко възможно да се справиш с мисията си по възможно най-стилния начин. И този път ще се опиташ да не връщаш тези прекрасни коли на части, нали? Знаеш колко навътре приема Q всичко, което е свързано с изобретенията му. При всяка блъскане на колите сякаш забиваш нож в собственото му тяло. Ето и филмите, откъдето са ти познати:

1) Aston Martin DB5 (*Голдфингър*)
2) BMW Z3 (*Златното око*)
3) Lotus Esprit (*The Spy Who Loved Me*)
4) BMW 750i (*Винаги ще има утре*)
5) Aston Martin Vantage (*Living Daylights*)



⊕ ПЛЮСОВЕ
- Екшън с високи октани
- Великолепни коли
- Все пак това е самият Бонд

⊖ МИНУСИ
- Само 15 мисии
- Все пак не е зле да се ходи пеш от време на време
- Двигателите не звучат добре

И ТАКА

Информацията в тази докладна записка от Q е строго поверителна. Ако тези документи попаднат в неподходящи ръце, сигурността на нацията ще бъде сериозно застрашена. Изпълни патриотичния си дълг и моментално изяж това списание.

зъби/**вампири**/сребро/**куршум**/празник

Издател: Activision
Разработена от: Hammerhead
Брой играчи: Един

Blade

ТОЙ ЩЕ ОЧИСТИ СВЕТА ОТ СЕБЕПОДОБНИТЕ СИ. ПАЗИ СЕ, ВАМПИРСКО ЗЛО!

ОРЪЖИЯТА



Задръж **L1** и използвай стрелките, за да се придвижиш по инвентара. Оръжията и предметите, които използваш, са оградени в малкото кръгче, а индикаторът отгоре ти показва с колко боеприпаси разполагаш.

ЗДРАВЕ И ЩАСТИЕ



Индикаторът на здравето ти. В играта няма сложни загадки – всичко е обяснено по съвсем лесен начин. Наоколо са разпиляни и достатъчно аптечки, така че ако не се впускаш в битка слепешката, всичко ще бъде наред.



Вдъхновена от едноименния комикс и филма с Уесли Снайпс, *Blade* ти предлага да станеш ловец на вампири, който преследва свръхестествените си врагове и пътьом решава по някоя и друга загадка.

Преди всичко обаче *Blade* е кървава екшънигра, която те изхвърля директно в центъра на битката и ти предоставя богат избор от оръжия, между които и легендарния самурайски меч на Блейд, едноименния главен герой. Мечът е доста ефикасен като основно оръжие, но движенията ти с него са разочароващо ограничени.

При оръжията с различен обхват трябва да бъдеш много внимателен в избора си. Няма смисъл да хабиш прекрасните си сребърни куршуми (една от класическите рецепти против кръвопийците) за дребни предизвикателства – стандартните гранати ще свършат същата работа. Най-добре запази специалните си боеприпаси за неумрелите, които са далеч по-коварни.

Системата за прицелване в *Blade* е необичайна, но ефективна. Улови на мерника си найблизкия враг и задръж **R1** – колкото по-дълго го държиш, толкова по-точен става мерникът ти. Стрелбата в магическия момент ти позволява един изстрел. Ако го изпълниш правилно, противникът ти получава непоправими поражения, а твоето удовлетворение от добре свършената работа е гарантирано. Това обаче изисква време и тренировки.

Контролните бутони са много и разнообразни, макар че в началото са малко объркващи. По време на играта имаш достъп до всички оръжия и предмети, без никакви досадни менюта, които да те отделят от екшъна. Вместо това можеш да използваш всеки бутон на джойстика за различните основни действия. Единственият недостатък е, че безпощадното обстрелване се осъществява със задържане на един бутон, докато се движиш наляво-надясно. Малко е старомодно – може би **L1** и **R1** биха свършили по-добра работа? Нямаш и възможност да обмисляш дълго недостатъците на играта – често ще водиш битка с много противници едновременно, но елиминирането на три зомбита наведнъж определено е приятно.

Често ще водиш битка с много противници едновременно, но елиминирането на три зомбита наведнъж определено е приятно

Освен всичко друго, можеш да добавиш и индивидуалните елементи на *Blade*. В ранния вариант на играта все още имаше някои дребни проблеми за разрешаване, но нито един от тях не беше дразнещ или досаден. Ако не ти мине черна котка път, след месец ще можеш да размазваш вампирските племена на Еребус до пълна победа. Да се надяваме...

НА ПРИЦЕЛ



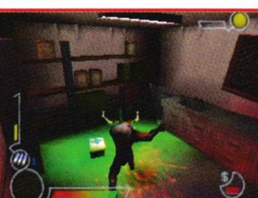
В противоположния край има индикатор, който показва здравето на противника ти. Червената точка в кръгчето означава, че противникът ти е човек. Ако точката е жълта, значи врагът ти е вампир. Стреляй в точния момент и пораженията ще са наистина масивни.

ДЕЙСТВАЙ БЪРЗО



Когато видиш неприятел, не се размотавай много-много. Елиминирай го по възможно най-бързия начин, преди някой друг да се е появил и присъединил в битката. Тогава става наистина сложно.

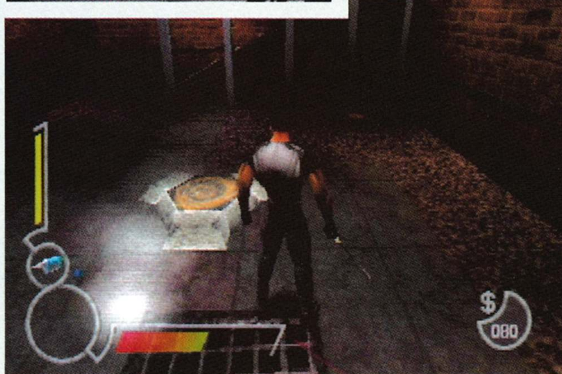
ШЕФЪТ



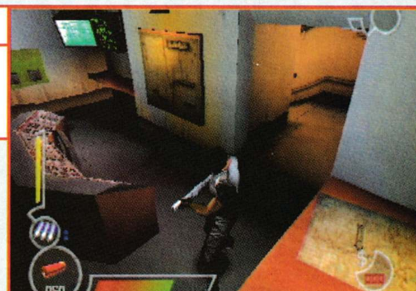
Блейд прави това, което умее най-добре – борави майсторски с острието си. Мечът наистина е най-подходящото оръжие за близки атаки – действа бързо и безпощадно.



***Уличните сцени** преобладават в Blade, както в повечето игри по комикси. Нали няма да забравиш да си измиеш ръцете преди вечеря?*







***В червената стая** ще откриеш много изненади. Отначало помещението изглежда празно, но неочаквано се оказваш атакуван от зомбита. На места като това обаче нерядко има и приятни изненади, например ключове и стимулатори, затова си отваряй очите на четири*



ГОСПОДА, ИЗВИНЕТЕ МЕ

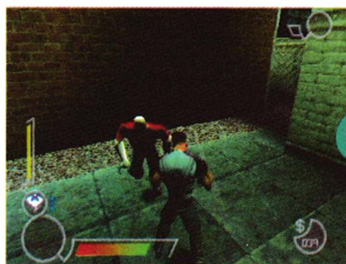
Блейд забелязва зомби сред високопоставените гости. Изстреляй двата пълнителя в него и после сигнализирай където трябва, че е паркирал неправилно.

В ЗАДЪНЕНА УЛИЦА

Някои стаи – най-често онези, през които не можеш да преминеш, а трябва да се върнеш назад – ще огледаш през фиксирана висока камера в стил *Resi*.

ВАМПИРСКИ ХРОНИКИ

РАЗНООБРАЗИЕТО Е СОЛТА И ПИПЕРЪТ НА ЖИВОТА











Сама по себе си всяка мисия е една малка одисея. Първото ниво е идеално доказателство за това. Приключението на Блейд започва в склад, но пейзажът се променя с невероятна бързина и скоро вече героят се промъква през канали и тунели, докато накрая излиза на улицата. Оттам той трябва да намери пътя към товарен кораб, хвърлил котва в пристанището. Нивото е добро въведение в контролната система и бойните хватки – *Blade* не е *Metal Gear Solid*, но също има стелт елементи. Можеш да се промъкваш незабелязано и да атакуваш неприятеля в гръб. А това е доста коварно.

на ВЕЗНИТЕ

⊕ ПЛЮСОВЕ
- Наситена с битки
- Разнообразен фон
- Бърза скорост

⊖ МИНУСИ
- Еднообразна
- Ръкопашните битки са разочарование

И ТАКА

Ако дребните недостатъци в ранната версия на *Blade* са отстранени, играта ще бъде доста приятна. За някой вероятно ще се окаже твърде лесна, за други – нещо повече от събиране на оръжия и безкрайни битки, но във всички случаи е достатъчно забавна.

SILENT HILL 2

Историята се повтаря...

СЛЕДВАТ ИЗБРАНИ КАДРИ ОТ ВИДЕОКЛИПА КЪМ ПРОДЪЛЖЕНИЕТО НА КУЛТОВАТА *SILENT HILL*, ПОКАЗАНИ НА ТОКИЙСКОТО ГЕЙМШОУ ПРЕЗ ЕСЕНТА НА 2000 ГОДИНА. ВНИМАНИЕ – НЯКОИ СЦЕНИ МОГАТ ДА ВИ СЕ СТОРЯТ... ОБЕЗПОКОИТЕЛНИ



Кадър 1



Жанрът е ужаси/оцеляване (survival horror), а играта – *Silent Hill 2*, продължение на смразяващата кръвта история за демонично обсебване, но в друга част на градчето и с нов главен герой. В началото на видеоклипа виждаме героя да гребе през мъглата подобно на митичния лодкар Харон, който превозва душите на умрелите по река Стикс. Тогава започва да говори жена. Тя чете писмо за спомените си, за изчезването си и за надеждата, че любимият ѝ ще се върне и ще я спаси от мъките в Сайлънт Хил (Тихия хълм). Мъжът в лодката е Джеймс – героят ни; жената е съпругата му. Която е мъртва от три години.

Кадър 2



Интро. Думите Silent Hill примигват на екрана в призрачно зелено, насечени, прогорени и покрити с петна от бензин, както в началните сцени на *Седем*, или сякаш всичко това е измислено от създателите на *Проклятието Блеър*. Все още няма музика, само чувство за наближаващо зло.

Кадър 3



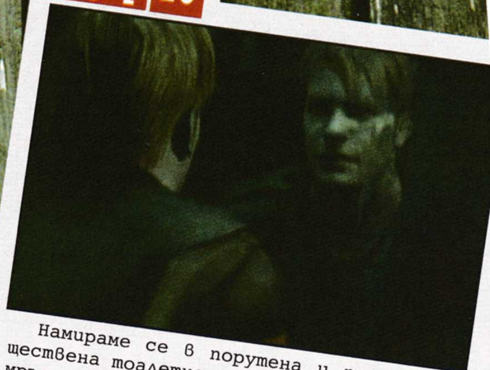
Този кадър ни връща отново в Сайлънт Хил. Джеймс оглежда входа на железопътен тунел, задръстен със строителни материали. Едва доловимо движение привлича вниманието му. Сякаш нещо мърда в тъмното. Нещо с формата на човек. Вероятно някой е в беда! Джеймс се приближава, за да го види по-добре. „Неееее!", крещим ние. Безполезно.

Кадър 7



От сенките изплува приведен силует. Трепери, вероятно от болка. Фантазията ни е готова да се закълне, че няма лице. Силуетът се изправя и тогава чуваме статичното пращене от първата игра – индикатор за появата на чудовище и със сигурност за началото на битка. Дали силуетът е на чудовище? Или нещо друго ще изскочи изневиделица? Не знаем. А и от музиката ни побиват тръпки. Ако Джеймс имаше поне малко здрав разум, непременно щеше да избяга.

Кадър 10



Намираме се в порутена и празна обществена тоалетна. Стените са покрити с мръсотия, вероятно следи от кръв. Джеймс се взира напрегнато в отражението си в огледалото и се опитва да си обясни дали това, което вижда(ме), е реално, или е само плод на въображението му. Зазвучава групата The Verve. По екрана между отделните кадри проблясват думи: предателство, измама, любов – основните теми. ***Всички*** наоколо спират това, което вършат, и затаяват дъх точно на този момент от клипа.

Кадър 29



В последния кадър виждаме, че съпругата на Джеймс се завръща при него. Но тъй като тя е погребана от три години, веднага се питаме дали това наистина е тя, или нещо друго, което се е вселило в тялото ѝ? Тя вдига бавно ръка и гали бузата на Джеймс с думите „Виж, истинска съм." Определено не е мъртва, но има голяма вероятност да се окаже немъртва. Джеймс трябва да се отърве от нея възможно най-бързо! Но идва краят с надпис: „Очаквайте през лято 2001". Ако имате нерви за това, разбира се.

БЯГСТВО ОТ ХЪЛМА

ПОДРОБНОСТИ ЗА НОВАТА ИГРА ОТ ЩАБА НА KONAMI

Silent Hill беше – меко казано – една от най-противоречивите игри, появили се на PS1. Първата игра (мъж, преживява автомобилна катастрофа докато е на почивка, и когато се събужда, открива, че дъщеря му е изчезнала) акцентира върху определен вид първичен страх, а чувството за несигурност, което лъхаше по обвитите в мъгла улици, беше очевидно. Със сигурност тя не беше от игрите, които ще седнеш да играеш сам в тъмното, освен ако нямаш много, ама много здрави нерви (а също и здрав стомах, в случай че се захванеш с продължението). Загадките ѝ направо те поглъщаха, изискваха мислене, а не просто способността да минаваш нива и да откриваш ключове. А какво да кажем за продължението? Или това е по-скоро последствие?

„Историята не е продължение на първата игра – обяснява г-ца Юкако Хамагучи, главен експерт в Konami, Япония. – Героите в двете игри не са едни и същи. Действието се развива в различни части от Сайлънт Хил, където странни неща се случват буквално на всяка крачка."

„Главният герой е Джеймс – продължава Юкако. – Той получава писмо от съпругата си, починала преди три години. В писмото пише, че тя иска да се срещне с него в Сайлънт Хил – място, което е много специално за тях." Сигурно се чудите коя ли двойка би избрала да прекара медения си месец в Тихия хълм, но... карай да върви.

Изглежда геймплеят наподобява първата игра, което не е чудно, като се има предвид, че и двете части са разработени от един екип. Както стана ясно от трейлъра, именно графичните преимущества на PS2 ще допринесат *Silent Hill 2* да се открои от останалите игри. „Кинематографичният стил създава наистина ужасяваща атмосфера в играта – обяснява Хамагучи. – Този път мъглата и мракът са много по-реалистични. Друг фактор, допринесъл за призрачната атмосфера на *Silent Hill 2*, е ужасяващата музика. Написа я същият композитор, с когото работихме и в първата игра." Май най-интересното тепърва предстои.

Silent Hill не бе „въоръжена" с богат арсенал и въпреки че *Silent Hill 2* обещава много повече, играта със сигурност няма да стане боен хит. „Ще има огнестрелни оръжия, както и оръжия за ръкопашен бой, в случай че боеприпасите на Джеймс се изчерпят. Пистолетът и стоманената тръба от първата игра се появяват и в продължението, заедно с някои нови оръжия, които засега ще запазим в тайна", подсказва Хамагучи.

Премиерата на *Silent Hill 2* е насрочена за лятото. Вече нямаме търпение да поиграем. С приятел до себе си. ■

ИДЕАЛНИЯТ ХОЛ

Когато SONY се заеха с дизайна на PS2, те вече имаха съвсем ясна представа за новата конзола. Затова „подобрената версия“ на PlayStation включва DVD плейър, възможности за връзки като при персоналните компютри и доста апетити в бъдеще време...

На тази конзола ще можеш да изпробваш най-добрите видеоигри, които някога си виждал. Още в началото обаче трябва да направим една уговорка – това не е просто плейър за компактдискове с монтиран на него графичен процесор.

Тази конзола може да възпроизвежда и DVD дискове. Все още има доста хора, които не са гледали филми на DVD, но само след няколко месеца милиони ще ги имат у дома си.

Освен това не след дълго към тази конзола ще можеш да свързваш всичко – от цифрови видеокамери до принтери, – както и да обменяш данни с електронни органайзери и минидиск плейъри. В бъдеще ще можеш да свързваш цялата тази машинария с цифрови онлайн мрежи и да изтегляш филми направо у дома.

Засега все пак PlayStation 2 е само машина за игри – но няма задълго да остане такава. Това е просто първи етап от генералния план на Sony за нейното развитие. Наред с това PlayStation 2 е елемент от технологията на бъдещето. На нея й е предопределено да се развие в модерна и съвършена система за домашни развлечения. В този брой ще се опитаме да очертаем тенденциите в тази област.

Не по-маловажен обаче е въпросът какво е нужно, за да можем да впрегнем мощта на PlayStation 2 тук и сега? Ето с какво може да обзаведеш своя хол – ако парите не са ти проблем :).



61-инчов телевизор със задно прожектиране



НАИМЕНОВАНИЕ: Toshiba 61PJ98B
ЦЕНА: 3500 £
КОМПАНИЯ: Toshiba

Искаш да играеш невероятни игри, а от тонколоните да се носи ненадминат звук? Тогава имаш нужда от великолепен телевизор. Със своя диагонал от метър и половина 61-инчовият Toshiba е направо годзила сред телевизорите. А ако се стъписаш от високата му цена, вграденият усилвател Dolby Digital ще сложи край на колебанията ти.



DVD на PlayStation 2 – как ти се струва?

Стийв Джарет, редовен сътрудник в британските специализирани издания *What TV?* и *T3*, дава оценката си за DVD плейъра, монтиран в PS2

Едно от най-привлекателните качества на PlayStation 2 е възможността да се възпроизвеждат филми на DVD. Всъщност сравнението за продажбите на хардуер и софтуер в Япония показват, че много хора използват PS2 предимно като достъпен DVD плейър.

Аз видях с очите си и въпреки че се говори обратното, мога да се закълна, че PlayStation 2 възпроизвежда DVD с отлично качество. През ръцете ми са преминали най-разнообразни DVD плейъри – от най-високия клас на цени около 700 паунда до най-евтините, които струват около 150 паунда – и не забелязах съществени разлики в качеството на възпроизвежданата картина от нито една от тях. По същия начин направих сравнение на японската PlayStation 2 с моята Pioneer, която струва 600 паунда, и да бъда проклет, ако мога да ги различа една от друга. Като се има предвид, че потребителите обикновено ще я свързват със стандартен телевизор, а не със специална система за домашно кино, отговорът на въпроса „Струва ли си?“ определено е „Да“.

Разбира се, специализираните DVD плейъри предлагат изобилие от луксозни възможности, които улесняват значително работата с тях. За възпроизвеждането на диск джойпадът на PlayStation 2 горе-долу върши работа, но любителите на филми, които държат да имат достъп до менюта със специални опции, скоро ще получат дистанционно управление.

За щастие при модела на PlayStation 2, предназначен за Великобритания, софтуерът MPEG-2, необходим за управление на DVD плейъра, е записан на Flash RAM в самата машина, а не на Memory Card, както е при японската версия. Sony смятат да обновят този софтуер в бъдеще, като пуснат нови драйвери на дискове за ъпгрейд.

ФАКТИТЕ ГОВОРЯТ:

- DVD е съкращение от Digital Versatile Disc (Цифров диск с многостранно предназначение)
- Разделителната способност на изображението при него е два пъти по-голяма в сравнение с VHS видеото
- Качеството на звука е два пъти по-добро в сравнение с компактдиска
- Обемът на съхраняваните данни е 7,5 пъти по-голям в сравнение с компактдиска
- При DVD не се получава влошаване на картината след многократно възпроизвеждане от диска
- DVD плейърите могат да възпроизвеждат също компактдискове и видео CD

ВСИЧКО ЗА ИГРА



Универсално дистанционно управление

НАИМЕНОВАНИЕ: Pronto
ЦЕНА: 200 £
КОМПАНИЯ: Philips



Единствения проблем с този комплект е, че не след дълго ще започнеш да се чудиш кое за какво служи. Това вероятно ще ти се стори много досадно, когато искаш да изиграеш набързо една *Tekken Tag*. Но няма страшно – може да научиш своето Pronto да управлява всичките ти електронни устройства. Освен това може да създадеш макроси, при които с едно натискане на бутона да включваш най-добрите настройки за всеки конкретен случай.

ТВ рекордер TiVo

НАИМЕНОВАНИЕ: TiVo
ЦЕНА: 400 £
КОМПАНИЯ: Thomson



Ето че след непрекъсната игра в продължение на две седмици найпосле си достигнал до крайното ниво на *Metal Gear Solid 2*. Не след дълго обаче с огорчение узнаваш, че междувременно си изпуснал цял сериал с Памела Андерсън по телевизията. Вече може да не се безпокоиш за това, защото твоят верен рекордер TiVo през цялото време активно е търсил любимите ти програми и ги е записвал на своя твърд диск.

AV усилвател

НАИМЕНОВАНИЕ: VSX-908 RDS
ЦЕНА: 1000 £
КОМПАНИЯ: Pioneer



Вграденият усилвател в 61-инчовия телевизор си е много добър, но ако искаш наистина да изкараш съседите си извън кожата им, ще ти трябва нещо много помощно. Пред теб е каймакът на аудио-видеоусилвателите, създаден да направи озвучаването върховно, а картината на екрана направо да те погълне. Той с право може да се нарече „техника на бъдещето", тъй като се справя с новия ултраформат Lucasfilm THX на Джордж Лукас, който чухме в *Епизод 1* на „Междузвездни войни".

Тонколони за домашно кино

НАИМЕНОВАНИЕ: 800 HOME CINEMA SPEAKERS
ЦЕНА: 5650 £
КОМПАНИЯ: B&W



Тази система просто няма заместител. Ако искаш истински съраунд саунд, ще трябва да напълниш стаята си с пълен комплект подходящи тонколони. За говора ще ти трябва централен високоговорител, както и по една двойка отпред и отзад за съраунд ефектите. Но закъде без басовата тонколона, чиято задача е да накара пода да затрепери под краката ти? А ако искаш най-доброто, ще трябва да се бръкнеш доста дълбоко в джоба. Ако си съгласен на това, бихме ти препоръчали Nautilus.

Звучи чудесно

Защо на корпуса на PlayStation 2 се мъдри търговската марка Dolby?

Повечето дискове използват звуков формат, наречен **Dolby Digital 5.1.** При него звукът е разделен на пет канала, за да се създаде същият ефект на заобикалящ звук, както в киното. Но за да го чуеш, ти трябва аудио- и видеоусилвател (AV Amplifier), който разделя сигнала и осигурява мощността, необходима за шестте съраунд тонколони. PlayStation 2 има възможност и за по-висока версия, която носи името **DTS (Digital Theatre Sound)**. Засега тя се поддържа от някои заглавия на DVD, а игрите не я използват. Но това скоро ще се промени!

Термините разкрити!

Независимо дали си новак в игрите или закоравял геймър, който управлява PlayStation с един пръст, терминологията, свързана с тази конзола, може да ти се стори доста объркваща...

Триизмерна (3D) графика
Екранни изображения, обикновено състоящи се от геометрични форми, направени с ефект за „дълбочина". Въпреки че се изобразяват на плосък екран, те създават усещане за реалистичност, базирано на перспектива.

Изглаждане на ръбове (Anti-aliasing)
Изглаждане на прави и криви линии, за да се премахнат назъбванията по тях. То се извършва чрез смесване на няколко цвята. Поради това, че на екраните има ограничен брой пиксели, всяка наклонена линия се образува от много по-малки линии, които понякога създават забележим стъпаловиден ефект.

Шина (BUS)
Магистрала в една електронна схема, която служи за пренос на данни между чипове, памет, входни и изходни портове и т.н. Системната шина в PlayStation 2 е електронният еквивалент на главната улица в един град.

Байтове (kB, MB и GB)
Най-малката измервателна единица за съхраняваните данни е „бит". Битът представлява двоично число, което може да има стойност „включено" или „изключено". Байтът представлява сбор от осем бита. Паметта на конзолата (и следователно колко инструкции може да обработва PS2 едновременно) се измерва в байтове. Един килобайт (kB) се равнява на 1024 байта, един мегабайт (MB) – на 1024 kB, а един гигабайт (GB) – на 1024 MB. PlayStation 1 има 2 MB RAM, PlayStation 2 е с 32 MB, а твърдият диск на последната вероятно ще е с огромния капацитет 20 гигабайта.

Филтриране
Този процес изглажда текстурите върху 3D обектите и предотвратява разделянето им на блокове или размазването им, особено на по-близките обекти.

БЪДЕЩЕТО – В НАЙ-ШИРОКИЯ СМИСЪЛ

Ако за теб, читателю, играта с много участници (multiplayer) е най-доброто постижение на развлекателната индустрия, за Sony това съвсем не е така. Те биха искали да ти поднесат целия свят на тепсия, управлявана с един лост. Не след дълго.



Най-голямото удоволствие за геймъра е да нагази сред ордите от подобни нему съперници на виртуалната онлайн арена, разкъсвана от огън и взривове. Но това съвсем не е така, ако екранът замръзне и действието продължи да се точи край теб като бавноразвиващо се слайдшоу. Най-важното в играта е скоростта, а модемите не могат да преточват данните по телефона достатъчно бързо, за да отговорят на възможностите на съвременните игри. Най-добрите PC геймъри се справят с тези проблеми, като използват ISDN връзка. Ето защо Sony отхвърлиха аналоговите модеми и Мрежата като стандартно средство за връзка с външния свят. Вместо това там се говори за PS2 като устройство с широколентова връзка, а плановете им за бъдещето надхвърлят далеч рамките на игрите с много участници.

PlayStation 2 е конструирана така, че да може да установява контакт чрез мощните мрежови връзки, които днес се предлагат от някои фирми за кабелна телевизия и от новите телефонни услуги – като OpenWorld ADSL на British Telecom например. Подобни мрежи дават възможност да изтегляш информацията десетки пъти по-бързо, отколкото с обикновен модем. Всъщност вече може да източваш цели филми, докато ги гледаш.

Представи си следната картина: PlayStation 2 стои под твоя телевизор и ти вече редовно гледаш филми на DVD благодарение на плейъра в нея. Вече ти остава само една крачка да започнеш да поръчваш тези филми – или да пазаруваш, да слушаш японското радио или американските спортни новини или каквото си поискаш друго – чрез твоята PlayStation 2. Смяташ, че това е невъзможно? Според Sony само въпрос на време е тази мечта да стане действителност.

С две думи, Sony искат да продават филми, музика, игри, пазарни и банкови услуги – и дори неща като електронната поща – по своята широколентова мрежа. Но това би могло да стане действителност най-малко след година. На финансовия пазар Sony заявиха твърдо намерението си да станат мрежова корпорация – по-близо не толкова до компаниите производителки на тв програми, колкото до кабелните оператори, които ги препредават. Тя е направила сериозни инвестиции в много медии, свързани с Интернет, както и в технологични и финансови компании от Япония и Америка. Освен това Sony стартираха sonystyle.com, онлайн портал за пазаруване и с lifestyle истории за практическото приложение на техните продукти. Sony вече имат подразделения за музика и кино, които осигуряват богат избор от съдържание за Мрежата. Не е нужно да си гений, за да ти стане ясно, че перспективите са много богати и не се изчерпват само с компютърните игри.

Но къде е нашето място в целия този устрем към бъдещето? Ние си оставаме малко по-сведущи, но все така объркани. Ще можем ли например да играем игри един срещу друг? В краткосрочен план отговорът не е ясен. Стандартните модеми не след дълго ще бъдат пуснати в продажба (на токийското геймшоу например видяхме PlayStation 2 с браузер за Интернет), а разработчиците вече могат да се снабдят със софтуера, необходим, за да пишат игри за тях (но никой досега не е обявил, че има такова намерение). Другият препъникамък е в това, че поне засега много малко домакинства, дори във Великобритания, разполагат с широколентова връзка, макар че Sony имат намерение да навлязат масово на пазара през следващите пет години чрез кабелни и спътникови връзки.

Засега е безспорно, че ще трябва да почакаме доста, докато всичко това стане действителност. Но плановете на Sony са доста амбициозни и си заслужава да почакаме те да се реализират. ■

От твърдия диск до широколентовата мрежа

За да превърнете PlayStation 2 в истински широколентов терминал, ще трябва да се бръкнете по-дълбоко и да я снабдите с твърд диск

Запалените геймъри, които ползват предимно конзоли, може никога досега да не са виждали твърд диск, но потребителите на персонални компютри (PC) волю-неволю отдавна са на „ти" с тази технология. Твърдият диск представлява несменяемо дисково устройство, което може да съхранява огромни количества данни. Твърдите дискове за персонални компютри обикновено побират над 20 GB, което се равнява на съдържанието на пет DVD диска.

PlayStation 2 вече има DVD устройство, но за какво ѝ трябва твърд диск? Най-голямото предимство на твърдия диск е, че на него информацията може да се записва и презаписва многократно. Той е нещо като кръстоска между паметта със свободен достъп (RAM), в която конзолата зарежда играта, и самия DVD диск, на който информацията се съхранява постоянно. Твърдият диск е по-бавен от RAM, но по-бърз от DVD. На твърдия диск можеш да изтриваш и записваш като в RAM, но информацията на него се запазва за неограничено време – поне докато ти сам не я изтриеш.



Най-впечатляващото обаче е, че твърдият диск е обединен с широколентов адаптер, за да можете да включите конзолата в извод за мрежова връзка в стената. За да може планираната от Sony широколентова мрежа да стане действителност, всеки потребител трябва да има PlayStation 2 с твърд диск и широколентов адаптер.

Ще попиташ защо? Една от причините е, че по този начин задачата на Sony се улеснява значително. Така ще бъде възможно чрез PlayStation 2 да изтегляш филми и музика направо в RAM на конзолата. Къде-къде по-лесно е всички тези данни да се съхраняват направо на твърдия диск – а после конзолата да ги зарежда при необходимост.

Твърдият диск изглажда всички проблеми, които могат да възникнат при предаванията по мрежа. Но най важното е, че той позволява да купиш албум днес и да го слушаш утре, или да изтеглиш нов епизод от *Tomb Raider* и да го играеш след една седмица. Твърдият диск ще даде на PlayStation 2 гъвкавост, непозната при днешните конзоли за игри.

Освен това твърдият диск играе важна роля в плановете на Sony да превърне PlayStation 2 в нещо повече от машина за игри. Едва ли ще ти е приятно да редактираш дълги часове заснетото с твоята дигитална камера и да загубиш целия си труд, когато накрая изключиш конзолата. Ето защо е най-добре да запишеш всичко на твърдия диск.

За разлика от нашите японски колеги – геймърите отаку, които включват външен твърд диск в своите PlayStation 2, ние ще можем да монтираме твърдите дискове направо в европейския модел на конзолата – благодарение на специално разработената ниша на задния капак на машината.

Засега не е ясно само колко данни ще побира твърдият диск. Освен това не е обявена нито датата, когато той ще бъде пуснат на пазара, нито цената му. Не ни остава нищо друго, освен да чакаме със затаен дъх. ■

Термините разкрити!

Честота на смяна на кадрите (frame rate)
Броят на обновяванията на екрана на играта в една секунда е често използвана мярка за гладкост на графиката. Когато екранът се обновява 50 пъти в секунда, движенията изглеждат гладки за човешкото око. Но по-сложните сцени се изчисляват по-трудно и това значително забавя конзолата, което води до назъбване и забавяне на изображението.

Mip-mapping
Така се нарича използването на различни версии на една и съща текстура за различни многоъгълници в зависимост от разстоянието до тях в конкретната сцена. За подобряване на вида на обектите на преден план се използват по-качествени текстури. На заден план обаче детайлността се намалява, за да не се забавя излишно играта.

Пиксел (pixel)
Изображението в един компютър или в конзола за игри се състои от мрежа от пиксели. Определен брой от тях се оцветяват, за да може на екрана да се изгради желаната графика. Обикновено разделителната способност на екрана е 640 на 480 пиксела. Колкото по-висока е разделителната способност, от толкова повече пиксела има нужда и съответно толкова по-добро е графичното изображение, но обработката става по-скъпа, а играта се забавя.

Многоъгълник (polygon)
Двуизмерна фигура, състояща се от поне три страни. Художниците на игри изграждат триизмерните (3D) тела от такива многоъгълници.

Порт
Извод за връзка, който може или да приема данни от устройства за въвеждане (джойпадове, модеми), или да експортира данни например към принтери и телевизори.

Процесор
Специфичен силициев чип, който извършва изчисления въз основа на данни, за да създаде нови данни. В PlayStation 2 главният процесор е Emotion Engine. Предназначението му е да прехвърля информация между играта и специализираните компоненти на PlayStation 2. За разлика от него Graphics Synthesizer е специализиран процесор за оптимизиране на графика.

СВЪРЗВАЩА МОЩ

Дори ако не броиш Emotion Engine, самата PlayStation 2 е цяла творческа лаборатория благодарение на своите портове USB и i-Link...

Ако лазерното оръжие (lightgun), включено в PlayStation, ти е доставило истинско удоволствие, няма как нейната втора версия да не ти хареса. Освен двата порта за игри (които са предназначени за обичайните странни, но чудесни периферни устройства за управление), Sony са вградили в нея други тайнствени съединители – два USB порта и един i-Link.

Тези портове са стандартни при персоналните компютри, поради което на пазара има какви ли не дрънкулки, които могат да се включват в тях. USB портът е по-бавен от i-Link, но е идеален за свързване на клавиатури, мишки, и дори скенери и принтери. Впрочем, портът i-Link е познат и под името Firewire (огън-жица) и това отразява по-добре скоростта, с която данните текат през него. Тя е 400 Mbps и повече от 30 пъти по-голяма от пропускателната способност на USB, което го прави подходящо за пренос на цифрово видео от видеокамери.

Друго предимство на USB и i-Link портовете е възможността за свързване на няколко устройства в конфигурация тип „венец от маргаритки" (daisy-chain). По този начин към една машина може да свържете повече от три устройства въпреки ограниченията на порта.

Лошото обаче е в това, че нито една от тези джунджурии не може да заработи с PS2 направо след разопаковането си. Издателите – или Sony – ще трябва да създадат специален софтуер, за да може да ги ползваме. Няма смисъл да свързваш дигитална камера към i-Link порта на конзолата, ако си заредил само *GT2000*, нито играта *Timesplitters* може да се сети, че имаш цифров принтер. Sony вече представиха първите устройства, съвместими с PlayStation 2 (те са описани по-нататък), но софтуерните компании трябва да отговорят на предизвикателството и да ги направят използваеми.

Когато това стане реалност, PlayStation 2 ще бъде снабдена със съзвездие от приложения убийци, които завинаги ще променят света на компютърните игри. Да надникнем в това бъдеще...

КАБЕЛ ЗА БЕЗЖИЧНА ВРЪЗКА (i-Link)

Устройството на Apple, което носи странното име Airport, представлява радиостанция с малък обхват. Тя предава от порта Firewire до телефонната линия и по този начин осигурява достъп до Интернет без кабел. Тя лесно може да се приспособи за свързване с i-Link слота на PlayStation 2 и би могла да поддържа безжична връзка между няколко конзоли, за да играеш в мрежа.

УЕБ КАМЕРА (i-Link)



Вече показахме прототип на тази камера, която може да следи движенията на геймъра и да ги пренася в играта (вж. „Поглед в бъдещето", брой 3/2000). Представи си сега, че тя може да заснеме вашия хол и да го пренесе направо в света на *Silent Hill 2* заедно с майка ти, която продължава да ти се кара, че играеш вместо да си учиш уроците. Sony в момента експериментират с интерактивност от този вид.

МИШКА (USB)



Тя е жизненоважна за екшъните и стратегическите игри. Мишката би била много полезна, ако искаш да използваш PlayStation 2 за творчески задачи, например за да редактираш графика или да миксираш музика.

ЦИФРОВА ВИДЕОКАМЕРА (i-Link)



Чудесно е човек да заснема с цифрова камера семейни тържества и други радостни събития, но това съвсем не е всичко, което може да правиш с тази техника. Дигиталните филми се редактират лесно, а при наличие на подходящ софтуер може да започнеш сам да монтираш на твоята PlayStation 2 кадрите за бъдещ кинопроект в стил *Blair Witch*.

ЦИФРОВ ПРИНТЕР (USB/i-Link)

Ще дойде време, когато ще превръщаш своята PlayStation 2 в каквото си поискаш – от домашен офис до работилница за плакати на екотерористи. Достатъчно е да си купиш новия цветен принтер на Sony (който се появи в Япония в края на 2000 г.) заедно с необходимия софтуер, за да работи. А какво би казал, ако можеше да отпечатваш снимки на своите приятели на фона на кадри от любимите си игри?

АНАЛОГОВ МОДЕМ (USB)



Sony не обичат модемите. Ето защо Suncom наскоро представи стандартния модем Online Station, който е със скорост 56 kbps. Е, той не може да ти осигури широколентова връзка, но с него може да играеш с приятелите си с местна връзка, да сърфираш тук-там в Мрежата и да изпращаш и получаваш електронна поща.

МИКРОФОН (USB)

Един микрофон в комбинация със софтуер за разпознаване на реч се превръща в нещо, което може да те запрати на седмото небе. Компанията Taito представи футболен симулатор с невероятно звучене – *The Greatest Striker*, в който ти влизаш в ролята на треньор край страничната линия, викаш на играчите си да подадат или да стрелят и изваждаш някой от игра, защото „и баба му може да играе по-добре". Как ти се струва това?

КЛАВИАТУРА (USB)



Тя е много удобна за писане на електронни съобщения. Но ако имаш търпение, може да дочакаш бъдещите онлайн арени, където закоравелите играчи на PlayStation 2 ще мерят сили със слабаците, ползващи персонални компютри. Нищо не може да се сравни с легендарната комбинация от клавиатура и мишка, когато става въпрос за екшънигри, в които ти изпълняваш централната роля и за да оживееш, ти трябват подходящи средства за управление. На PlayStation 2 тази клавиатура се поддържа от *Unreal Tournament*.

ЦИФРОВ ФОТОАПАРАТ (USB/i-Link)

Най-после камерата ще може да лъже. Снимките, заснети с цифров фотоапарат, се обработват лесно, а твоята PlayStation 2 има възможност да ги вгражда направо в игрите. Представи си как разбиваш на пух и прах хиляди зомбита, всичките с физиономията на твоя началник. Съвместимият с PlayStation 2 цифров фотоапарат Cybershot DCS-P1 на Sony сигурно вече се продава в Япония. Той може още да отпечатва снимки и да записва 20-секундни видеоклипове.





МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН (USB)

Достъпът до Интернет чрез мобилен телефон, работещ с WAP, не е кой знае колко удобен. Би било интересно обаче да видим новия вариант на PocketStation. С него ще можеш да заредиш предпочитания си борец от *WWF 3* и докато си на училище, да го тренираш във виртуалния физкултурен салон, а вечерта да го смъкнеш на PlayStation 2, за да разбие докрай противниците си.

МИНИДИСК-ПЛЕЙЪР (Цифров оптичен изход)

Вземи неотдавна пуснатия от Codemasters софтуер *Music 3 DJ*, смеси няколко различни мелодии и ги запиши директно на MiniDisc чрез цифровия оптически изход. Или изпрати своите мелодии на PlayStation 2 от цифровия си уокмен. Както ти харесва, би казал приятелят Бил Шекспир.



Термините разкрити!

RAM

„Памет със свободен достъп" (Random Access Memory – RAM) се нарича оперативната памет на компютъра. В нея DVD устройството прехвърля играта парче по парче. След това Emotion Engine и другите чипове осъществяват достъп до парчетата чрез системната шина. Данните в RAM паметта могат да се обновяват, което доставя на централния процесор нови инструкции и му позволява да обновява изображението на телевизора, местоположението на героите, резултата от играта и т.н.

Преливане на цвета (shading)

В триизмерната графика тази техника се състои в прилагане спрямо 3D обекти на постепенно преливащи се оттенъци на един и същи цвят от по-светло към по-тъмно, за да се създаде впечатлението, че върху обекта пада светлина.

Съраунд озвучаване

Аудиотехнология, която поставя слушателя в триизмерен „звуков пейзаж", в който звукът пристига от всички посоки в зависимост къде се намира обектът, който го издава. В една симулаторна игра на автомобилни състезания например може да чуваш как отляво профучава задминаваща те кола, докато отдясно се чува сирената на полицейския автомобил. PlayStation 2 поддържа озвучаване Dolby Surround на DVD плейъра и може да го изведе през твоята стереоуредба.

Текстура

Двуизмерна (2D) схема на подреждане на пикселите, оцветени в определен цвят, която се прилага спрямо многоъгълниците, изграждащи един триизмерен модел. Това се прави, за да може на екрана да се изобразят реалистични детайли от повърхността на обектите, например пукнатини и петна. Обектите могат да бъдат „увити" с текстури, за да се създаде например впечатление за груба стена или човешко лице. Осветяването, преливането и филтрирането допълват илюзията.

Векторни конвейери (Vector units)

Това са две логически единици (вид микропроцесори), които се намират в чипа на Emotion Engine и осигуряват основната процесорна мощ. Смятат се за трудни за програмиране. ■

ОТБЛИЗО
ПЪРВИТЕ ИГРИ


И ДОЙДЕ ДЕНЯТ
PS2 – НЕ ПРОСТО МАШИНА ЗА ИГРА
Всичко, което трябва да знаете за НАЙ-МОЩНАТА КОНЗОЛА
РЕВОЛЮЦИЯТА В РАЗВЛЕКАТЕЛНАТА ИНДУСТРИЯ започва оттук...
PS2 СТАНА ДЕФИЦИТНА СТОКА И В ЕВРОПА!
PS2
РАЗОПАКОВАНО
ЕВРОПЕЙСКА ПРЕМИЕРА: 24 ноември 2000 г.
ПЪРВОНАЧАЛЕН ТИРАЖ: 500 000 за цяла Европа

АВТОМОБИЛНИ СИМУЛАТОРИ



F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP
Издава: Ubi Soft
Собствена разработка

В тази върховна състезателна игра се чувства силното влияние на аркадния жанр. Предстои да накараш Михаел Шумахер да проклина деня, в който се съгласил да се състезава с теб.



STUNT GP
Издава: Virgin
Разработена от: Team 17

Каскадьорска игра с радиоуправляеми коли, в която има състезателни елементи. Надуй газта и накарай колата да хвърчи като фурия! Надпреварваш се за време и разстояние.



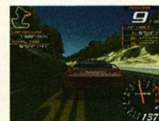
MIDNIGHT CLUB
Издава: Rockstar
Разработена от: Angel

Автомобилна игра, която превръща осветените от неонови реклами улици в състезателна писта. Не се съобразявай със светофарите, но избягвай големите камиони.



PC REVENGE PRO
Издава: Acclaim
Собствена разработка

Тази игра бележи завръщането на радиоуправляемите коли, които искат да докажат, че размерът няма никакво значение. Тук невероятно големите опасности са напълно в реда на нещата.



RIDGE RACER V
Издава: SCEE
Разработена от: Namco

Класическа състезателна игра, в която техниката е по-бърза и поинтелигентна от всякога. Жалко, че поради различния тв стандарт отдолу и отгоре излизат черни линии.



SMUGGLER'S RUN
Издава: Rockstar
Разработена от: Angel

Игра, свързана с шофиране извън пътищата и магистралите. В нея има грабежи, изкачвания по хълмове и бягства, за да не бъдеш арестуван. Стъпчи приятеля си и се настани в скривалището му, за да си присвоиш припасите му.



TYPE S
Издава: EA
Собствена разработка

Състезателна игра с кристално чиста и рязка графика, но с трудно управление. Ще се почувстваш като в истинска кола, с безброй изнурителни обиколки и най-невероятни лабиринти. Едно от най-слабите заглавия в поредицата.

ЕКШЪНИ



DISNEY'S DINOSAUR
Издава: Ubi Soft
Собствена разработка

Тази игра е разработена по анимационния епос на Дисни. Тук ще трябва да предвождаш своите приятели динозаври в отчаян поход към Новите земи, за да избегнеш гибелта.



GRADIUS III И IV
Издава: Konami
Собствена разработка

Нашумялата през 80-те години аркадна игра възкръсва на PlayStation 2. Тя се състои предимно от летене и стрелба и има чудесно въведение.



SILENT SCOPE 2
Издава: Konami
Собствена разработка

Докажи, че си абсолютен ас сред стрелците, като обезвредиш терористите и спасиш президента. Е, няма да държиш в ръцете си пластмасова пушка, но ще разполагаш с невероятен арсенал от оръжия.



TIMESPLITTERS
Издава: Eidos
Разработена от: Free Radical Design

В тази приятна бойна игра от първо лице ще пътуваш, въоръжен с най-различни тежки оръжия. Играе се с удоволствие, още отсега си личи, че има бъдеще.



X-SQUAD
Издава: EA
Собствена разработка

3D бойна игра, в която ще участваш от трето лице. Трябва да изпратиш група за борба с тероризма, за да разрушат и да обърнат всичко с главата надолу.

РОЛЕВИ ИГРИ



ETERNAL RING
Издава: Crave **Разработена от:** From Software

Екшън-RPG игра, в която играеш от първо лице и чрез пръстени увеличаваш силата си и атакуваш враговете си. Тя съдържа доста текстови диалози и размазване на орки.

СТРАТЕГИИ



THEME PARK WORLD
Издава: EA **Разработена от:** Bullfrog

Изгради свой собствен увеселителен парк и наложи на виртуалните му посетители такса от цяло състояние, за да пробват удоволствията му. Уникална стратегическа игра.

ПЛАТФОРМИ



RAYMAN REVOLUTION
Издава: Ubi Soft
Собствена разработка

Напрегнат триизмерен екшън. Красиво разработени нива с добре анимирани герои.

СПОРТНИ ИГРИ



FIFA 2001
Издава: EA
Собствена разработка

Най-продаваната футболна игра за PlayStation този път ще те зареди с повече стил, по-добра анимация, по-ясно изразени сблъсъци и над 10 000 състезатели. Охо, и я виж какви спонсори!



ISS
Издава: Konami
Собствена разработка

Тази японска футболна игра навлиза в Европа с имена на истински футболисти, както и с още по-бързо и динамично действие и тактика. Това е по-скоро версията за N64, отколкото Pro.



MADDEN 2001
Издава: EA **Собствена разработка**

Най-великата поредица игри този път ти предлага да опиташ американския футбол. Тук ще намериш невероятна детайлност, хубава графика и интелигентна тактика.

И PSone Е ВЕЛИКА: ОТ ПЪРВОТО Й ПУСКАНЕ В ПРОДАЖБА ПРЕЗ 1994 Г. ПО СВЕТА СА РАЗПРОДАДЕНИ 74 МИЛИОНА КОНЗОЛИ PLAYSTATION! * В ЕВРОПА ИМА 24 МИЛИОНА КОНЗОЛИ С МАРКАТА

Sony не могат да се задоволят с това, че пускат на пазара най-великото си хардуерно творение в историята. Компанията си е поставила за цел PlayStation 2 да предложи на клиентите си най-богатия каталог с игри.



ай-малко 26 заглавия бяха в продажба в „Денят X" за Европа – 24 ноември, а не след дълго се появиха още седем. Други 23 излязоха през декември, а до края на март клиентите на Sony ще се радват на още 50 игри. С други думи, невероятно количество от 96 игри за PS2 през следващите четири месеца!



TOP GEAR DAREDEVIL

Издава: Kemco **Собствена разработка**

Присъедини се към един таен автомобилен клуб и обърни улиците с главата надолу, преследвайки съперниците си, като причиняваш хаос, всяваш страх и се опитваш да се изплъзнеш от закона.



WILD WILD RACING

Издава: Rage Games
Собствена разработка

Със своята малка количка трябва да се състезаваш за време и да преодоляваш препятствия по пътищата на Индия, Исландия и САЩ.

БОЙНИ ИГРИ



DYNASTY WARRIORS 2

Издава: Midas
Разработена от: Koei

Невероятно амбициозен военен епос, в който героите прегазват множество врагове и направляват хода на битки, където участват хиляди войници. Изглежда страхотно!



READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Издава: Midway
Собствена разработка

Първото заглавие от боксовия жанр за PlayStation 2. Тук ще можеш да водиш яростни схватки и да постигаш славни победи.



TEKKEN TAG TOURNAMENT

Издава: SCEE
Разработена от: Namco

Най-доброто заглавие за борци вече е с двойно повече герои. Освен това има великолепна графика и наситено действие, както и седем режима на игра.



STREETFIGHTER EX3

Издава: Capcom
Собствена разработка

В Япония тази игра вече е в ръцете на потребителите. Тя представлява още една, по-бърза версия на „бащата" на бойните игри. Най-голямото подобрение в нея се състои в това, че вече десет борци могат да се бият едновременно.

ПЪЗЕЛИ



EVERGRACE

Издава: Crave
Разработена от: From Software

Това е продължението на играта *Eternal Ring*, която е дело на същия разработчик. Този път в нея има герои, които разговарят в реално време и притежават богат гардероб. Странно.



KESSEN

Издава: EA
Разработена от: Koei

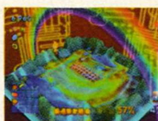
Симулатор на войни от феодална Япония. Тук ще командваш могъщи армии и ще трябва да решаваш стратегически проблеми в стил RPG, за да станеш генерал. Цялата игра е издържана в напълно японски стил.



SUMMONER

Издава: THQ
Разработена от: Volition

В тази игра ще участваш в митичен поход на петима авантюристи и ще предизвикваш различни демони. Битките се водят в реално време.



AQUA AQUA – WETRIX 2

Издава: SCI
Разработена от: Zed 2

Тук ще трябва да улавяш и изпариш излишната вода, като използваш ловко падащи парчета от пейзажа и нажежени до червено комети. Продължение на оригиналната игра за PC *Wetrix*.



FANTAVISION

Издава: SCEE **Собствена разработка**

Психеделична пиротехническа феерия. В тази изумителна игра създаваш невероятно шоу с фойерверки.



SUPER BUST-A-MOVE

Издава: Acclaim
Разработена от: Taito

Привлекателен пъзел, от който ще ти настръхнат косите (задължителен елемент на всички конзоли). В нея трябва да пукаш балони и да заравяш противниците си. Жестокостите в нея са като в анимационен филм.



NHL 2001

Издава: EA
Собствена разработка

Симулатор на хокей от Националната хокейна лига на Америка, пълен със силни удари, жестоки сблъсъци и красива обстановка.



SSX SNOWBOARD SUPERCROSS

Издава: EA
Собствена разработка

Дългоочаквана фантастична състезателна игра за сноуборд. Тя може да не се окаже *Wipeout*-а на PlayStation 2, но вероятно ще те накара да прекъснеш обяда си заради нея.



SWING AWAY GOLF

Издава: T&E Software
Разработена от: EA

Игра за голф с капризни играчи и привкус на анимация. Тук ще намериш допълнителни костюми и специален генератор на голфигрища, който може да настроиш сам.



INT TRACK & FIELD

Издава: Konami
Собствена разработка

Тази невероятна игра е посветена изцяло на леката атлетика. Постарай се да изпревариш приятелите си, за да скъсаш пръв лентата на финала.

PS2 – РАЗРАБОТКИ НА ХОРИЗОНТА...

- ***WWF Smackdown 3***
Очаква се THQ да включат в нея технологията Digimask.
- ***Spider-Man 2***
Activision правят продължение на играта по легендарната комиксова поредица
- **Две *X-Men* игри**
Успехът на филма изостри апетита на Activision. Едната от новите игри ще е продължение на *Mutant Academy*, а другата – 3D adventure.
- ***Legasy Of Kain: Blood Omen 2***
Това не е продължение на *Soul Reaver* (макар че се подготвя и такова), а на по-старата *Blood Omen*. В стила на *Tenchu 2*.
- ***Superman***
Infogrames взеха лиценз за нея от DC, издатели на комиксите.
- ***Crash Bandicoot***
С австралийското животинче се заемат Konami.
- ***Cannon Fodder***
Джон Хеър вече работи по версия за PS2 на своята класика.
- ***Lotus Challenge***
От Virgin – 40 коли, 15 писти, режим Джеймс Бонд...
- ***Cool Boarders Alien***
Продължение за PS2 на *CB4*, с което е по-вероятно да се заемат създателите на поредицата от UEP System, а не 989, които регистрираха незадоволителен успех с последната част.
- ***Micro Maniacs 2***
Продължение на експерименталната игра на Codemasters. Очаквай по-добра обстановка и повече герои.
- ***Alien Colonial Marines***
Чака се от Fox Interactive, но няма да е продължение на *Alien Vs Predator*, а shooter от първо лице със задължителните пришълци и извънземни хищници.
- ***Jurassic Park 3***
Третият филм излиза през лятото, а междувременно Konami грабнаха правата му на геймърския фронт.
- ***The Thing***
Извънземно чудовище се събужда от сьня си под полярния лед. Не беше ли това някакъв второкласен филм? Да, и Konami ще го превърнат в игра.
- ***Sky Gunner***
Въздушен shooter в стила на *Pilot Wings* от Sony плюс въздушни кораби а ла *Final Fantasy*. Странна, но много добра.
- ***Alex Ferguson's Player Manager***
Разработчиците Anco работят вече върху версия за новото поколение конзоли.

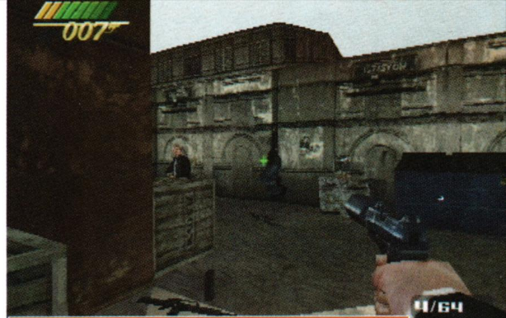
PLAYSTATION ОТ ПЪРВО ПОКОЛЕНИЕ, КАТО САМО ВЪВ ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ТЕ СА ШЕСТ МИЛИОНА! ■ СПОРЕД СТАТИСТИКИТЕ В ЯПОНИЯ НОВАТА КОНЗОЛА СЕ ТЪРСИ 325% ПОВЕЧЕ ОТ PS1



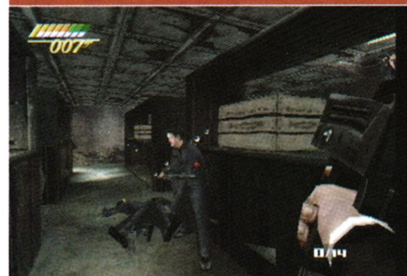
Коридор след коридор Бонд трябва да елиминира противниците си, но без невинните свидетели, които по случайност са се озовали на пътя му. Уцелиш ли ги, мисията пропада







Рядко би могъл да видиш „00..." агенти да работят по доковете. Бондо обаче сръчно си проправя път сред моряците



ИДВА СЕЗОНЪТ НА ЕКШЪНИТЕ В ПЪРВО ЛИЦЕ. ЕТО ГО И БОНД... САМО ЕДИН СВЯТ НЕ СТИГА...



The World Is Not Enough

„Както можеш да очакваш от филмите за Бонд, играта по последното заглавие

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Black Ops
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Над 15 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Опитите на филмовата индустрия да прилага успешно своите формули и сюжети извън киното са пословични – както с ударите, тъй и с неточните си попадения. Предимно обаче с неточните си попадения. Игрите, които потапят пръсти в басейна на Холивуд, често биват осакатявани от липсата на екшън или на последователност в ключови сцени с драматични ефекти. Елементите, които съставляват един филм (още псевче филм с толкова точна формула като поредицата за агент 007), трябва да бъдат оформени в 10-минутни секции геймплей. И без значение колко зашеметяващи епизоди от филма гледате между нивата, цялостният ефект се губи безвъзвратно.

Разработчиците на игри обаче продължаваха опитите да отстранят този проблем. В едни случаи успяха (*Goldeneye* на Rare за N64), в други – не (*Tomorrow Never Dies*, самостоятелно произведение на Black Ops). Както доказа *Goldeneye* (по *Златното око*), една игра по поредицата за Бонд трябва да използва екшън в първо лице, като даде възможност на геймърите да влязат в кожата на агента, да виждат събитията през неговите очи, въоръжени до зъби с всевъзможни оръжия и приспособления за шпиониране. За щастие Black Ops предприеха точно тази стратегия – след провала на *Tomorrow Never Dies* – за *TWINE*.

Както можеш да очакваш от филмите за агент 007, играта върви в комплект с целия екшън. Бонд прониква в испанска банка, за да разпита мъж на име Лашез, който вероятно разполага с информация за смъртта на друг „00..." агент. Шести отдел на британското военно разузнаване (МИ-6) те информират, че охраната във фоайето е слаба, и ти предлагат да използваш промъкване и изненада. Което се оказва напълно погрешна тактика и ти служи като добър урок за тактиката ти в останалата част от играта. Факт е, че *TWINE* категорично не е предназначена за стелт, а за стрелба в първо лице от старата школа. Затова се прицели добре и отвей мишената. Просто и ясно. Всички опити да се предрешиш, да се слееш с обкръжението или да скриеш зад брезент приключват със смърт. Тези тактики се използват само в първите две нива.

Иначе разполагаш с голямо разнообразие от оръжия и можеш да елиминираш мишените си от покривите. Имаш възможност да приложиш дори бавния метод за избиране на оръжие. Лудешкото каране по южния бряг на река Темза в преследване на бомбардировач на МИ-6 е в стил *Time Crisis* – профучаваш край охраната, използваш гранати, за да отстраниш препятствията по пътя, и накрая нападаш като някой Рамбо – точно обратното на благовъзпитания и потаен убиец Джеймс Бонд.

В края на второ ниво използваш първото си R приспособление – кука, проектирана като ръчен часовник с марка Omega Seamaster. Функцията му? Да пробие балона с горещ въздух, отнасящ бомбардировача на МИ-6 извън британската столица. На този етап все още не е ясно как ще направиш това. Бясното натискане на бутона за стрелба не помага и балонът изчезва към хоризонта, а ти са връщаш на стартова позиция. Отчайващо. Скоро обаче разбираш, че трябва да се прицелиш в малък червен панел на въжето на балона, да изстреляш куката и да се издигнеш заедно с него.

Дотук добре. Първите две нива на *TWINE* са наистина лесни, съпътствани само от два

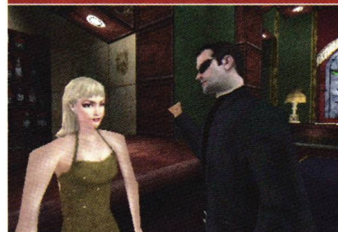




Портретът на Чърчил *на стената (вдясно) със сигурност си заслужава един изстрел. Обстановката около теб е доста реалистична, но за жалост далеч не е всичко, от което се нуждае една наистина добра игра*



Красивите жени *в TWINE не са само празноглави кукли. Дори коварната Електра Кинг се оказва мозъкът на бандата. Но това още не го знаеш...*



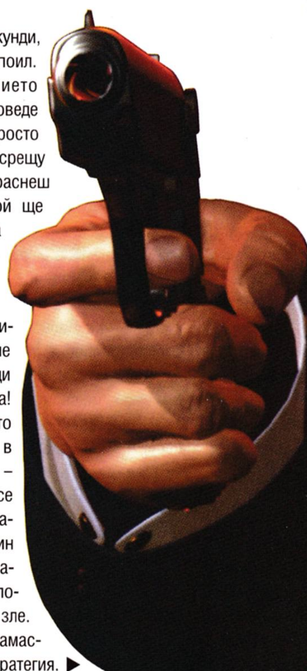


пристига в комплект с целия екшън"

малки, но дразнещи дефекта, които не влияят особено върху впечатлението от играта. След това обаче малките дефекти, които си забелязал, започват стремително да прерастват в големи и заплашват да погълнат цялата игра.

За начинаещите е включен специален стелт елемент, но проблемът е, че дизайнът на нивата очевидно не го позволява. Найдобрият пример за това е ниво 5, Night Watch (Нощна стража), където Бонд се измъква тайно от леглото на Електра Кинг и броди около вилата ѝ в тъмнината на нощта. Въоръжен с приспиващ пистолет (транквилайзер), мисията ти е да събереш доказателства и да повредиш телефоните. Блестящо! Затова започвай да пълзиш, за да се промъкнеш незабелязано покрай пазачите.

С това обаче започват и проблемите ти. Ако те видят, пазачите ще открият огън по теб. Тогава със сигурност ще изгубиш в престрелката и отново ще бъдеш на стартова позиция. Проблемът обаче е, че независимо от това колко незабелязано се промъкваш, просто не можеш да преминеш покрай пазачите, без да те видят. Дори и транквилайзерът не помага, защото пазачите се събуждат няколко секунди, след като си ги упоил. Така разочарованието постепенно ще те доведе до отчаяние и ти просто ще се изправиш срещу пазача, за да го фраснеш наистина здраво. Той ще се свлече на земята като чувал с картофи и няма да се свести до края на нивото. (А транквилайзерът ти даваше само няколко секунди за действие!) Аааааaa! Значи прокрадването изобщо не помага в това стелт ниво – просто трябва да се разхождаш и да нокаутираш пазачите един по един. Сила над разума – това е правилото ти, което не е зле. Жалко само, че е замаскирано като стелт стратегия. ▶



КАК ДА...
НАДХИТРИШ КРУПИЕТО



Целта ти е да събереш 100 000 долара от начален капитал 25 000. Имаш две възможности: 1) Да прекараш един час в натрупване на капитал от жетони на стойност 50 долара. Така няма да спечелиш кой знае колко, а ако изгубиш всичко, ще трябва да започваш нивото отначало. Ужас.



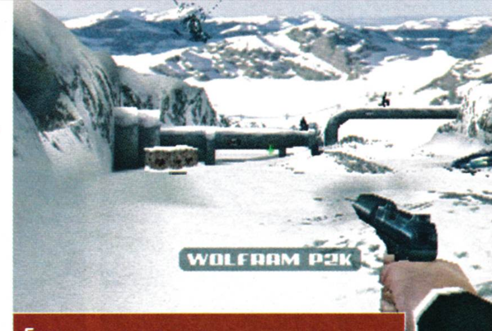
Има и друг вариант: 2) Да започнеш с големите залози още при първото раздаване. Ако си късметлия, ще спечелиш три-четири прилични ръце и ще събереш нужната сума, за да продължиш към следващата мисия и екшъна.



Със сигурност повечето пъти няма да успяваш, но за щастие накрая ще разбереш механизма и сполучливо ще се добереш до следващото ниво.





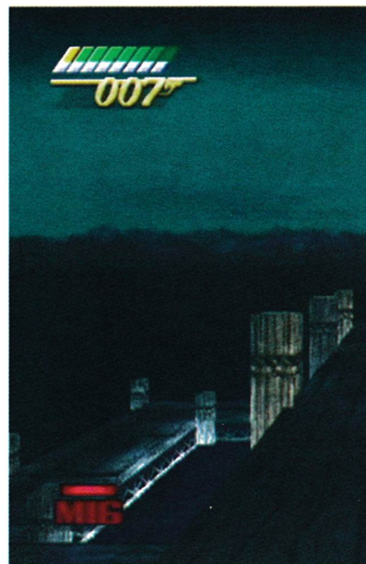


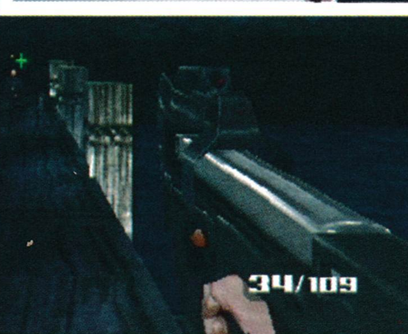
Бонд се спуска по заснежения планински склон и стреля по терористи, докато куршумите свистят покрай него. Една добра ски-симулация



В червените кутии ще намериш улики, които ще ти помогнат да изпълниш мисиите, без да ти провалят изненадата от играта







„Заслужава си да изиграеш докрай *TWINE* дори заради всички тези грешки“

Друга голяма грешка – очевидна още от началото на гонитбата по брега на Темза, която продължава в две нива – е скоростта на работа на инвентарната система. Ако държиш да се увериш сам, изпробвай нивото Cold Reception (Хладен прием). В него Бонд се спуска по планински склон, като в опит да спре Електра Кинг стреля със снайпер по открилите огън срещу него хеликоптери. В предишните нива богатият арсенал е предимство, но тук е по-скоро излишен товар, тъй като



сърфирането из инвентара ти отнема ужасно много време, докато проклетите хеликоптери продължават да те обстрелват. Приготвяш се, прицелваш се, избираш оръжие и в това време проклетникът изчезва... Бързата смяна на оръжията е съществена за успеха на екшъните в първо лице, а *TWINE* определено не покрива това изискване. Така че въпреки големия избор ти си принуден да използваш едно, максимум две оръжия във всяко ниво, което пък ограничава значително тактиките ти и възможността да използваш гениалността на агент 007.

А ако и това не ти е достатъчно, сега ще научиш, че играта е доста небалансирана. Проблемът е най-очевиден в нивото City Of Walkways (Пешеходна зона), където целта на Бонд е да свали два хеликоптера. Лесно ще спасиш Джоунс и Зуковски от гибел, стига да успееш да измислиш как. Всъщност щом веднъж се досетиш какво трябва да направиш, нивото ще ти се стори адски елементарно – чак до последната секция, където си обграден от войници, въоръжен само с пистолет и френски ключ. Да, във всяка игра трябва да има трудни нива, които те смачкват, и лесни, през които преминаваш стремително. Но ако маршрутът през едно ниво е ясен, тогава играта по-скоро ще те отегчи, тъй като си принуден да преминаваш през доста праволинейни секции хиляди пъти, докато стигнеш до истинското предизвикателство в края на нивото. Повечето нива в *TWAIN* страдат точно от този тип „мързелив“ дизайн. Резултатът е разочарование, което заменя удовлетворението от наистина коварния край на нивото.

Значи *TWAIN* е отчайваща? Странно, но не. Играта наистина е пълна с дразнещи дефекти. А когато видиш някои нива, като например King's Ransom (Кралски откуп), което Джеймс трябва да премине със залагания от 25 000 до 100 000 долара на масите за блекджек, първият въпрос, който си задаваш, е „Защо?“ Залагането е въпрос на шанс и през цялото ниво ти се чудиш дали си достатъчно голям късметлия, за да спечелиш парите. Подниво – да, ниво – не. Грешките в играта обаче се компенсират от моментите на истинско напрежение, а което е най-важно, с наближаването на финала *TWAIN* отново се връща към екшънстила от първите две нива.

Докато сюжетът се заплита, Джеймс преследва технозвездата Голди в тунелите на метрото, елиминира врагове, спасява цивилни и обезврежда бомби. Следва издирване на М, откриване на ключове, отваряне на врати и отстраняване на огромни пазачи, които пращат гранати по теб (решение: метни ги обратно към тях), преди да се изправиш срещу коварната Електра и да претърсиш подводница с атомно торпедо, което лошият Ренард възнамерява да изпрати на повърхността, където да го взриви в огромна и зловеща ядрена гъба. В това последно ниво стрелбата и стратегията работят заедно. Най-накрая имаш възможност за няколко наистина елегантни хода: да се скриеш зад бутилките с газ, за да избегнеш куршумите, изстреляни по теб, след което да изскочиш и да отвърнеш на огъня. В това ниво Джеймс се промъква през заразена с радиация среда, стреля по учени в гумени костюми, тичайки покрай варели, от които изтича плутоний, а целта му е да притисне в ъгъла Ренард, преди злодеят да изстреля атомното торпедо. Геймплей от класа, напрежение, вълнение и... приличен край на тази доста недоизпипана игра.

Заслужава си да изиграеш докрай *TWINE* дори заради всички тези грешки. Играта предлага много оръжия и приспособления, епизо-





Мобилният телефон *е хитро устройство – здрави мъже се свличат безпомощни на пода, щом токовата вълна достигне сърцата им. 007 разполага с много подобни оръжия в TWINE*









Готови! Прицели се... *Противниците ти се строполяват на земата с жесток реализъм, в зависимост от това, къде си улучил*

„Епизодите от филма между нивата са наистина забавни"

дите от филма между нивата са наистина забавни за гледане и от време на време наистина се чувстваш като най-добрия шпионин.

За нещастие от теб се иска да действаш много бързо, а мисленето не се вписва в този подход. Опростеният дизайн на нивата и целите на мисиите изобщо не съответстват на модела, наложен от игри като *Syphon Filter* и *Medal Of Honor*, а няколкото опита за задълбочен геймплей в междинните нива просто пропадат.

TWINE е добър стрелкови екшън в първо лице, чиито създатели са се опитали да го накипрят със смешна вратовръзка, за да изглежда по-сложен, отколкото е в действителност. Не вярвайте на тази хитрина. Дори Електра Кинг не е това, което изглежда. Стреляй по всичко, което видиш – това е нашият съвет. В крайна сметка ти си Бонд, а той има разрешително да убива. ■



Измежду всички машинарийки *Бонд избира ракетната установка, маскирана като видеокамера, която вероятно е и най-ефикасното оръжие*

КАК ДА...

РАЗМАЖЕШ ДИЛЪРИТЕ НА ХАЙВЕР



Затворен в къщата на Зуков заедно с Кристмас Джоунс, Джеймс има за задача да елиминира терористите и да разруши хеликоптерите. Стъпка 1: излез от стаята и заеми централна позиция на балкона.



Докато противниците ти се качват по стълбите, изчакай мудният им изкуствен интелект да им подскаже кои стъпала да изкачат. Наблюдавай ги, докато достигнат последното стъпало, с балетна стъпка пристъпи наляво, надясно, прицели се и стреляй. Безпощадно.



След като разчистиш неприятелите си, лесно ще се справиш с хеликоптерите с помощта на ракетна установка, маскирана като видеокамера. Аварийният изход е вдясно – просто следвай жълтата стрелка.

Ако тази игра ти харесва, потърси

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

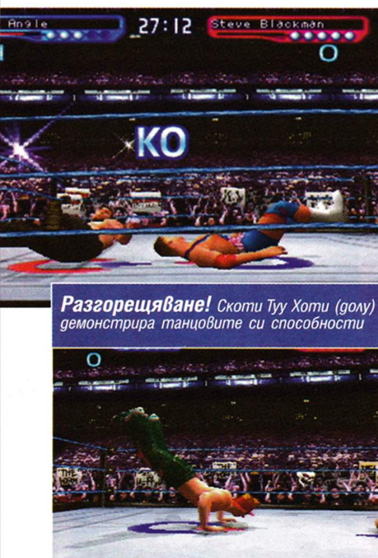
Престрелки с нацисти плюс детайлна атмосфера, прекрасна контролна система и невероятно напрежение.

■ ГРАФИКА	По-гладка от реверите на смокинг.	9
■ ГЕЙМПЛЕЙ	Прекрасни престрелки, но отчайващо ниво в казиното.	6
■ ПРОГНОЗА	Максимум два дни непрекъсната игра	6

■ **ОБЩА ОЦЕНКА**

Забавно препускане през любимите сцени от филма, което обаче често прекъсва заради неуспешните опити за разнообразен геймплей. Резултатът е доста недодялан и определено не може да се мери по величие с филма, по който е създаден.

7 от 10 точки



Разгорещяване! Скоти Туу Хоти (долу) демонстрира танцовите си способности



Ще те заболи! С подобрените ъгли на камерата болката, която изпитват просналите се на тепиха твои противници, става почти физическа. Виж например сгърчилия се Мистър Блекмън (горе)





ЕДНО ПРОДЪЛЖЕНИЕ, КОЕТО ПОКАЗВА КОЛКО ДАЛЕЧ СА СТИГНАЛИ БОРЧЕСКИТЕ ИГРИ



WWF Smackdown 2

„Тя заблестя като ръждива монета, която е била здраво стискана цяла седмица между





САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	THQ
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Jukes
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Над 15 години
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	От един до четири

Кинозвездата Хълк Хоган, губернаторът на Минесота Джеси Вентура и неделните битки на Световната федерация по борба (WWF) по телевизията... Всичко е кеч. Типично американско забавление, този вид свободна борба е... хм... доста освободен, смешен, дори абсурден. Ето ги пак на ринга – мъжаги с плътно прилепнали дрехи от ликра. Напращялите им гръдни мускули се тресат като бюстовете на негърките от научнопопулярните филми за Африка.

Опитвайки се да си намерят оправдание, че се прехласват по такива неща, американците наричат това „спортен театър". Нямаше ли обаче да се чувстваш малко прецакан, ако преди всеки футболен мач се репетираше кой и как да вкара головете и ако освен това на терена излизаха полуголи, обилно наклепани с масло юнаци? Получава се един парадокс: поради факта, че кечът е спорт, в който има толкова инсценирани неща, игрите с кеч стават по-истински, отколкото в живота.

И въпреки всичко историята на кеча във видеоигрите е пълна с провали. Години наред те не успяваха да пресъздадат тръпката (макар и съмнителна) от реалните битки. И така беше до появата на оригиналната *WWF Smackdown.* С нейна помощ „спортният театър" се разигра и във видеоигрите от този жанр, които оттам нататък станаха интерактивно забавление на ниво. В интерес на истината *WWF Smackdown* беше толкова далеч пред съперниците си, че с нейната поява спокойно може да се говори за оформянето на напълно нов геймърски жанр. Тя не беше липсващата връзка между старите и новите кечигри, не беше и футуристичен мускулест мъжага, който мърда предметите с поглед и на чийто гигантски бицепс е татуирана думата „Wrestling".

При такъв блестящ предшественик, на *WWF Smackdown 2: Know Your Role* (да я наречем с пълното ѝ име, като жест към създателите) ѝ беше много по-трудно да блесне. Но тя го направи и заблестя като ръждива монета, която е била здраво стискана цяла седмица между бутовете на Хълк Хоган.

Въпреки че не представлява някакъв кой знае какъв скок напред в сравнение с оригинала, *Smackdown 2* внася подобрения навсякъде, където е имало нужда, като обаче не спира дотук и дори усъвършенства неща, които са изглеждали перфектно в оригинала. Но това не е всичко – защото в нея са вкарани абсурдно количество нови възможности. Някои от тях са заради самото забавление и минават в графата „усилия, хвърлени на вятъра". Има обаче и неща, които драстично подобряват геймплея.

Ще започнем с числата. Първото, което ни идва наум, е 50. Толкова са кечистите, от които можеш да избираш, и внушителният им брой кара дори усилията на последния *Street Fighter* да бледнеят. Тук са и момичетата: Тори, Стефани Макмахон, Лита и Хардкор Холи. Якото е, че можеш да прилъжеш на ринга дори някой коментатор или мениджър и да се заформи необичаен пердах. (Ех, защо подобно нещо не бе възможно и при други спортове...)

Като се има предвид количеството на състезателите, учудващо е как и 50-те имат специфични движения. Още по-забележително е, че всеки разполага с индивидуална система за управление. Истина е, че някои от движенията се припокриват, но какво друго може да се очаква от игра, в която има 50 герои?! Дори да оставим настрана движенията, характерни за всеки един борец, разработването на толкова персонажи само по себе си е достатъчно голямо постижение.

И сега идва време да разкажем за новите режими на игра. Още преди да си стигнал до ринга, зад кулисите се разиграват куп нови събития – в съблекални, под душове, в ресторанти и офиси. Веднъж прекрачил въжетата, от теб зависи дали ще участваш в гигантски и размазващ бой в клетка (Hell In A Cell) – и след като си разбил решетките, да продължиш на покрива,





Кучко, марш в ковчега! *При мачовете с ковчег (Coffin Match) WWF става доста сатанинска: смачкай го от бой, набутай го в ковчега затвори капака*









Ти, нещастнико! *След като си подредил както трябва противника си и той вече е почти неподвижен, не изпускай шанса за някое зашеметяващо изпълнение*

КАК ДА...

ПОБЕДИШ ЛЕГЕНДАТА АЛИ



WWF Smackdown 2 ти дава възможност да приложиш най-забележителните крайности от анимационните филмчета. Виждаш ли тази маса? Можеш да я разбиеш върху главата на някой противник или да го проснеш върху нея (както е показано тук).



Друга новост във *WWF Smackdown 2* е стълбата, която въпреки размерите си понякога може да ти послужи и като бухалка. Най-доброто ѝ приложение обаче е като площадка, от която да се мяташ.



Можеш също така да се измъкнеш от клетката, да се покатериш отгоре ѝ и да започнеш да ревеш и да се биеш в гърдите, така че от Кинг Конг да те отличава само липсата на окосмяване.

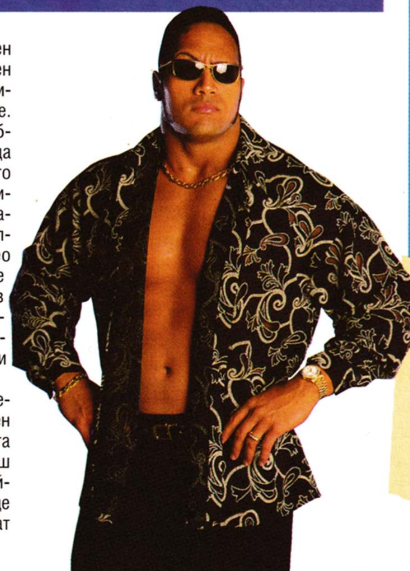
бутовете на Хълк Хоган“

докато запокитиш противника си обратно на земята; в Двубой с маса (Table Match) – където разбиваш с неприятеля си една маса; или в изключителната нова опция Бой със стълба (Ladder Match), където стълбата влиза в ролята на голяма бухалка или на площадка, от която се стоварваш върху главата на опонента си. Има дори хватки, с които можеш да разнасяш наоколо пребитите противници като безжизнени пънове, преди да ги положиш в един ковчег. Изумително!

Казваш, че това не ти стига, че искаш още? Тогава чуй за опциите, при които параметрите избираш ти. Режимът Създаване на нов кечист (Create-A-Wrestler), може би най-неразвитата част от оригиналната игра, тук е значително усъвършенстван. Този път можеш да създаваш свои собствени майтапи (taunt), поднасяйки на публиката някои наистина странни зрелища по време на срещите. Направи отбор от двама нахакани мениджъри и наблюдавай как твоите хора се бият със суперзвездите в кеча или пък с някои напълно непознати борци. Всеки, който се изживява като телевизионен бос, пък ще може да създаде собствен преуспяващ кабелен тв канал, където зрителят да плаща за всяко отделно зрелище.

Графиката е може би единствената област, където *Smackdown 2* не успява да изпревари своята предшественичка. Като цяло визията няма особен проблем – анимацията е великолепна, плавна и представя добре играчите. И въпреки още по-пълното използване на full-motion video (FMV), тя просто не успява да надмине оригинала. Звукът обаче е попадение в десетката – общата шумотевица не заглушава по-силните изсумтявания на кечистите, както и подигравателните възгласи на тълпата.

Smackdown 2 е качествено продължение, но и зрелищна игра със собствен стил. Дори да пренебрегнеш половината режими и опции, на които сам определяш параметрите, това пак ще си остане най-добрата игра в жанра. На тези, които още не са опитали, им е време да нахлузват трикото и да скачат на ринга.



Ако тази игра ти харесва, потърси

WWF SMACKDOWN

Все още едни гърди пред другите подобни игри. Продължението, разбира се, прави изключение.

ГРАФИКА	Великолепна анимация и много реалистични фигури на борците	9
ГЕЙМПЛЕЙ	Повече геймплей, отколкото можем да понесем	10
ПРОГНОЗА	Игра, включваща абсурдно много възможности	9

ОБЩА ОЦЕНКА

Много повече от най-добрата кечигра на всички времена. Оригиналната *Smackdown* беше една от популярните, но нейното продължение отиде много по-далеч – то ще влезе във вечната класация на игрите за PlayStation.

9 от **10** точки



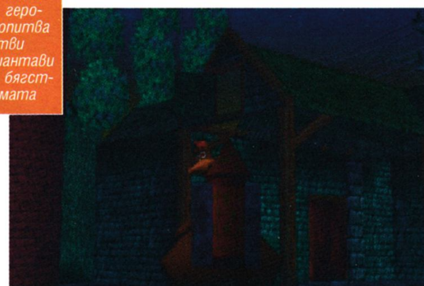






Превратът на пернатите. *Хитрите пилета използват стелт техники, за да надхитрят хрътките на семейство Туийди. Джинджър може да остане незабелязана, като се скрие под кутиите. Смехотворно, но оригинално*





Кокоше парти. *Също като във филма, героят ти се опитва да осъществи различни шантави планове за бягство от фермата*

ТЕ СА СМЕЛИ КАТО БРОЙЛЕРИ...



Chicken Run

„В тази игра търсим единствено забавление и тя ни дава точно това“

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Eidos
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Blitz Games
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

Ако тази игра ти харесва, потърси

METAL GEAR SOLID

Също като *Chicken Run*, но с повече оръжия. И с по-малко яйца

Игрите, създадени по филми (най-вече по коледни премиери) имат лоша слава и обикновено се смятат за доста разочароващи. *Chicken Run* обаче е едно от редките изключения – изгладена, лека и най-важното игра с прекрасен дизайн. Той успява да я свърже с филма, по който е създадена, и едновременно с това предлага много наистина забавни нива и предизвикателства.

Играта *Chicken Run* пресъздава усещането от едноименния филм (на български под заглавие *Бягството на пилето*) не само с помощта на много клипове и кадри между нивата, но и с вниманието, което създателите ѝ са отделили на детайлите. Моделите на всички герои, анимациите и текстурите показват действително висока класа; фонът и обстановката са разработени с изключителна прецизност и яснота, а стандартът на представяне е много висок. Няма излишно пространство, не се губи излишно време – има само неописуема веселба.

Естествено, ние търсим точно това – забавлението, което *Chicken Run* осигурява. Играта не само е плавна, бърза и със стегнат геймплей, но и много разнообразна.

По-голямата част от екшъна е в стил *Metal Gear Solid* – промъкваш се покрай кокошарниците, стараеш се да не привличаш вниманието на кучетата пазачи и злите фермери и събираш полезни предмети, които да използваш в изобретателните планове за бягство, включващи едновременно промъкване, подвижност и разплитане на загадки. Този стимулиращ модел е подплатен с няколко миниигри и поднива, които със сигурност ще те изненадат приятно.

Недостатъци? Камерата е малко ограничена и понякога е трудно да огледаш обстановката наоколо, така че трябва да се доверяваш единствено на радара. Липсата на режим multiplayer, който да позволява включването на повече играчи, е един от основните недостатъци. Разочарова и фактът, че за озвучаването не са използвани актьорите, чиито гласове чуваме във филма (а сред тях беше и самият Мел Гибсън!)

Ще превъртиш играта за няколко дни и дори миниигрите няма да те накарат да играеш отново, но въпреки това удоволствието е голямо. А и всяка игра, в чиято контролна система има бутон „Изстреляй пиле“ (Fire Chicken), си заслужава усилията.

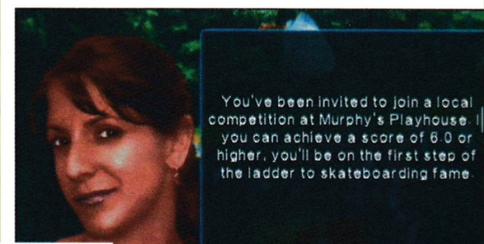
ГРАФИКА	Майсторски пресъздадено обкръжение и добри анимации.	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Разнообразен и забавен.	8
ПРОГНОЗА	Няма да издържи дълго.	6

ОБЩА ОЦЕНКА
Пъстра, енергична и майсторски направена. Внушително и оригинално екшън-приключение, създадено точно по едноименния филм. Но с ограничена продължителност.

7 от **10** точки









Нито за момент *нямаш възможност да забравиш, че това е игра с марката на MTV*





Режимите Lifestyle *(горе) и Stunt са два варианта за забавление. За жалост геймплеят съвсем не е толкова забавен*

ОТ ТОЛКОВА МНОГО РЕКЛАМИ КАТО ЧЕ ЛИ СА ЗАБРАВИЛИ ЗА СПОРТА



MTV Sports Skateboarding

„Един поглед стига да разбереш, че това в никакъв случай не е *Tony Hawk's Pro Skater 2*"

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	THQ
СОБСТВЕНА РАЗРАБОТКА	
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Ако тази игра ти харесва, потърси

TONY HAWK'S 2

Най-добрият скейтинг симулатор, който едва ли скоро ще бъде изместен от първото място. Тичай да си го купиш още сега!

Основният недостатък (най-големият, но съвсем не и единствен) на *MTV Sports Skateboarding* е, че се опитва да направи нещо, което вече е правено, и при това доста по-добре. Точно така, сянката на *Tony Hawk's Pro Skater 2* се усеща навсякъде в *MTV Sports Skateboarding*. Отиди някъде, където можеш да наблюдаваш двете игри едновременно, и ще видиш, че докато *MTV* стои неподвижно, *Tony Hawk's Pro Skater 2* главозамайващо се завърта на 720 градуса при върха на рампата и след това с танцова стъпка отива да прибере златния си медал.

Един-единствен поглед е достатъчен, за да разбереш, че *MTV Sports Skateboarding* в никакъв случай не е *Tony Hawk's Pro Skater 2* и сравнението в никакъв случай не е в полза на първата игра. Сега за момент ще си представим (ако въобще можеш да понесеш подобно нещо), че живеем в свят, където Хоук не съществува.

MTV Sports Skateboarding ти дава възможност да избираш между 20 истински или измислени скейтъри (включително невероятните Сал Барбиър и Анди Макдоналд), с които да караш на едно от 25-те нива. Сцена за твоите подвизи ще бъдат открити площи, закрити зали, улици и училища. В саундтрака към играта са включени парчета на „Сайпрът Хил", „Пениуайз", „Дефтоунс". Има два режима – two-player и single-player, както и богато разнообразие от опции.

В соловия режим Lifestyle започваш като начинаещ скейтър и ако се представяш добре в състезанията, печелиш пари и договори за спонсорство, с което постепенно се издигаш до ранга на знаменит професионалист. В режим MTV Hunt преодоляваш препятствия, печелиш лого-знаци на телевизионния гигант и разкриваш нови нива. Сигурно сам ще се сетиш каква е целта ти в режима High Score (Висок резултат), режимът Survival (Оцеляване) също не се нуждае от обяснение, а в Stunt (Каскади) трябва да правиш рисковани изпълнения в необичайни ситуации.

В режима Two-player можеш заедно с някой приятел да си пуснеш различни миниигри. Опцията Battle например представлява директно състезание, в което заедно демонстрирате трикове, а Timebomb е нейният взривоопасен вариант.

Като цяло графиката е на прилично ниво, но по-трудните изпълнения, които правиш, не са показани по най-добрия начин. От внезапните и резки смени на ъгъла, под който снима камерата, може да ти прилошее. Имаш избор от 60 основни трика, които се комбинират и дават стотици нови варианти. Това е чудесно, но (както можеше да се очаква) те са просто несравними с елегантността в *Tony Hawk's 2*.

Най-неприятни обаче са подигравките на тълпата при някоя от поредните ти излагации. Някой умник сигурно би ни посъветвал, ако искаме да не чуваме подобни неща, просто да тренираме по-здраво. Е, да, но докато шегичките се превърнат в одобрителни възгласи, ще мине доста време, през което често ще ти се иска да забиеш борда си в главата на някой дюдюкащ неприятник. За *MTV Skateboarding* – дружно уууууух!

ГРАФИКА	Груба и незадоволителна	5
ГЕЙМПЛЕЙ	Бледо копие на *Tony Hawk's 2*	5
ПРОГНОЗА	Няма да мине много време и отново ще се върнеш към добрия стар Тони	5

ОБЩА ОЦЕНКА

При толкова много спонсори, които те преследват навсякъде в играта, *MTV Skateboarding* е повече реклама, отколкото симулация на усещане за полет със скейтборд.

5 от 10 точки



Дроид от типа „Скаут Уокър“. Чувствителни към пухкави космати създания, но за щастие не ръждясват





Откритият спидер (тип Landspeeder) определено не е най-удобното превозно средство за ледената планета Хот

ИМАМЕ ЛОШО ПРЕДЧУВСТВИЕ...



Star Wars Demolition

„Наелектризираща комбинация от типичните транспортни средства (и едно

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	LucasArts
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Luxoflux
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Нека бъдем честни. Незнайно поради каква причина окончателната игра *Star Wars* все още не е създадена. Може би има неколцина геймъри, които смятат, че *Jedi Power Battles* е завладяващо приключение, а двама-трима може би са оценили и стимулаторите с лазерните мечове. След нея дойде *Masters Of Teras Kasi* с любопитното ѝ оправдание защо принцеса Лея рита маската на Дарт Вейдър. Факт е обаче, че повечето игри обикалят около ничията територия, която разделя посредствеността от тоталната помия.

Хубавото на *Star Wars Demolition* е, че създателите ѝ не се опитват да пресъздадат точно чувството от филмовата сага *Междузвездни войни*. Със сигурност присъстват познати елементи, но като цяло всичко е толкова далеч от кинопоредицата, колкото и вероятността *Епизод 2* да бъде посветен на семейна двойка лъвове, които успяват да избягат от цирка и да открият клиника за депресирани птици.

Разработена от Luxoflux – екипът, който стои зад безспорно блестящата *Vigilante 8*, *Demolition* е игра с характерния транспортен хаос, който сякаш по случайност е разположен във вселената Star Wars. Действието е съсредоточено върху гладиаторски турнир, организиран от мафиотския бос Джаба Хътянина, а във времето – някъде между *Империята отвръща на удара* и *Завръщането на джедаите*. Самата игра представлява наелектризираща комбинация от типичните транспортни средства (и едно гигантско чудовище), взети назаем от четирите филмови епизода. Феновете на сагата ще ги познаят: спидера на Люк Скайуокър, подсилен с няколко допълнителни оръдия, реактивната раница на Боба Фет, бунтовнически спидер за заснежен терен и един подобен на пиле „Скаут Уокър“, двукрака версия на имперските канонерки AT-AT. А почитателите на *Епизод 1: Невидима заплаха* със сигурност ще оценят скрития спийдбайк на Дарт Мул.

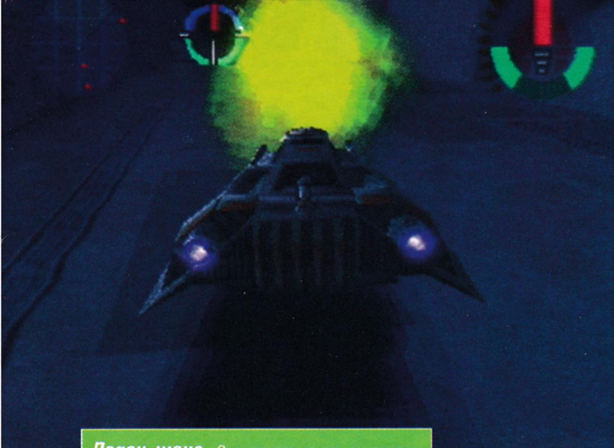
Пълните със стимулатори места на действието също са доста разнообразни. Ако наименованията Явин, Набу, Дагоба и Татуин означават нещо за теб, определено вече гориш от нетърпение да се добереш до играта.

Контролната система на *Star Wars Demolition* е лесна за разучаване, а играта те предизвиква да пилотираш на гореспоменатите планети, да участваш в битки с лазери и ракети и да взривяваш пейзажа в стил Джордж Лукас. Въпреки че играта не е кой знае колко сложна, тя предлага и два допълнителни режима. Това са High Stakes Battle, където имаш възможност да участваш в залагания, и Hunt-A-Droid, където се състезаваш с останалите участници и се опитваш да взривиш максимално много дроиди. Режимът на игра Two-Player също е доста забавен.

Според първоначалните планове това е трябвало да бъде *Vigilante 8*, предрешено като *Star Wars*, но *Demolition* е тръгнала в съвсем погрешна посока. Битките са едновременно объркващи и скучни. Елиминирането на противника ти отнема прекалено много време – а да не говорим колко ти е необходимо да се справиш с драстичните разлики между управлението на различните превозни средства, липсата на задна скорост и факта, че всички са максимално защитени... Ще ти се приска да захвърлиш играта, преди още да са обявени победителите и победените.

След това идват и необяснимите различия. Превозните средства изглеждат напълно несъвместими едно с друго и определено развалят удоволствието от състезанията. Например един мъничък Боба Фет се състезава с чудовището Ранкор,

Star Wars Demolition



Леден шанс. *Сноуспидерът ти е изключително подходящ както за ледената Хот, така и за Звездата на смъртта, но не можеш да използваш имперския TIE-изтребител. Поредното ужадно ниво, контролирано от изкуствен интелект*











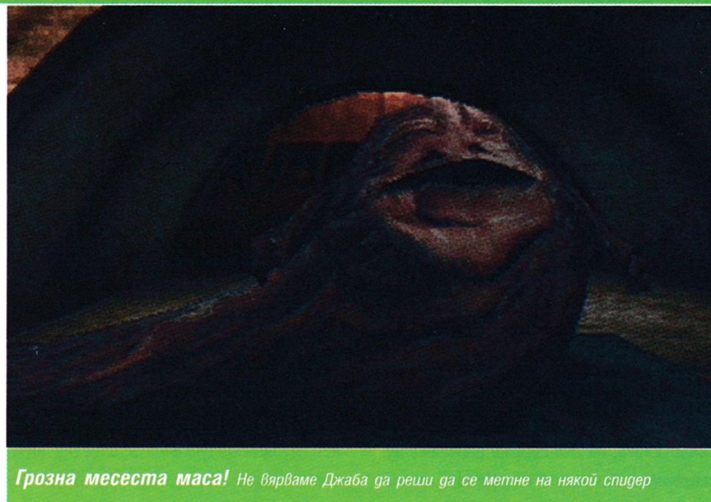
Признай си, *досега не беше виждал байка на Дарт Мул*

гигантско чудовище)“

което запълва половината екран! Повярвай, изглежда доста объркано.

Е, все пак играта си има и положителни страни. Във визуално отношение графиките на Звездата на смъртта и Града на облаците са доста добри, което донякъде компенсира недотам качествено пресъздадената обстановка на планетите Татуин и Хот. Присъства и един ретроелемент с пилотирането на „Скаут Уокър“ по повърхността на Звездата на смъртта. Като цяло – опияняваща комбинация от оригиналния *Междузвездна война* и следващия, *Империята отвръща на удара,* във формат за PlayStation.

Luxoflux печелят точки за това, че са избегнали обичайните за такъв тип игри патетични диалози между героите, но губят същите тези точки, защото са създали игра, която е едновременно производна и недоизпипана. Игра за Кафявата страна на Силата. ■



Грозна месеста маса! *Не вярваме Джаба да реши да се метне на някой спидер*

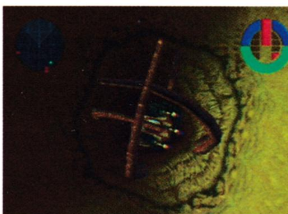
КАК ДА...
ТЕ ЕЛИМИНИРАТ МНОГО ЛЕСНО



В *Demolition* не само оръжията на кораба ти могат да причинят щети – пейзажът около теб също е доста смъртоносен. На първия кадър виждаш свръхмощния лазерен лъч на Звездата на смъртта, който е в състояние да взриви цяла планета. Гледай да си далеч по време на удара.



Помниш ли онзи момент от *Империята отвръща на удара*, когато Хан Соло беше замразен в карбонита и изпратен като подарък на Джаба Хътянина? Можеш да преживееш този епизод отново в нивото Cloud City (Град на облаците), но без остатъчния ефект от замразяването.



Пази се и от могъщия Сарлак с неговите пипала и език. Ако стоиш твърде близо до ръба на ямата – уста, ще изпиташ непознати досега измерения на понятията „болка“ и „страдание.“ Е, поне Боба Фет ще ти прави компания, докато стомахът на Сарлак ви смила бавно... в продължение на хиляда години.

Ако тази игра ти харесва, потърси

VIGILANTE 8

Най-добрият бластер на превозно средство за PlayStation

■ ГРАФИКА	Понякога добре, понякога зле.	5
■ ГЕЙМПЛЕЙ	Отначало забавен, но впоследствие досаден.	5
■ ПРОГНОЗА	Разнообразни арени, машини и тайни.	6

■ **ОБЩА ОЦЕНКА**

Поредният неуспешен опит за пресъздаване на магията Star Wars на PlayStation. Битките просто не се получават. Силата определено не е с тази игра.

5 от **10** точки





Взриви противниците си с помощта на кутии с тротил (TNT)

Стрелбата с танкове винаги е вълнуваща. В режима Single-Mode ще отключиш и допълнителни скрити нива




ДЪРВЕНА ВАКАНЦИЯ? ЗИМНИ ВЕЧЕРИ? ДА, РАЗБИРА СЕ! В АВСТРАЛИЯ!



Crash Bash

„Играта изобилства от забавни миниигри с добър сценарий, хубави графики,

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	SCEE
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Eurocom
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	От един до четирима

Дългите зимни вечери поставят една стара дилема, която повечето семейства решават с поредния сериал по телевизията. Ако студът навън наистина те принуждава да се барикадираш вкъщи със семейството и нямаш друг избор, *Crash Bash* е точно това, от което имаш нужда, за да се спасиш от полудяване... и от сериалите. Със сигурност *Resident Evil 3* е супер (разбира се, след като по-малките членове на фамилията вече са си легнали), а *Medal Of Honor Underground* ще изпълни дядо ти с носталгични спомени за Съпротивата, но ако търсиш развлечение, подходящо за цялото семейство, отговорът е *Crash Bash.*

Играта изобилства от забавни миниигри с добър сценарий, хубави графики, кристално ясен multiplayer режим и ярки цветове. Идеята е дори баба ти да я схване, макар и след двеминутни внимателни обяснения. За щастие игрите в *Crash Bash* са лесни и забавни – хвърляш гигантски топки във вратите на трима противници, скачаш в еднакви по цвят квадрати на стик за пого или участваш с борба с танкове срещу трима неприятели. Във всяка игра победителят печели трофей.

Режимът single-player не е толкова лесен (трябва да събираш скъпоценности и кристали и да победиш шефовете) и бързо омръзва, тъй като много нива просто се повтарят с намаляващо ограничение във времето за преминаване на нивото или пък изискват по-висок резултат. Ако имаш намерение да прекараш по-голямата част от зимните уикенди в самотна игра, тогава просто няма смисъл да си даваш парите за *Crash Bash* (една игра от поредицата *Bust-A-Move* или *Tony Hawk's* би била далеч по-добра инвестиция). В нея определено е пропусната възможността различните миниигри да бъдат свързани с по-голяма дигитална игра от типа на шах, табла или дама.

Въпреки това е безмислено да се скъпиш, тъй като последната версия на *Crash* наистина ще те поизпоти здравата. Събери семейството си на дивана в хола и се залавяйте за работа. Също като много други симпатични виртуални игри, основната черта на *Crash Bash* е анимационната жестокост. Полярните мечки безпомощно размахват лапи във въздуха, преди да пропаднат в ледената бездна, бомби избухват под танковете, а нещастните погосьсте-







Crash Bash

Градусът на настроението ще скочи рязко, ако и ти, също като Краш, бъдеш превърнат в огромна снежна топка (вляво). N-Brio ще те потъркаля

КАК ДА... СПЕЧЕЛИШ СЪСТЕЗАНИЕ

Като отстраниш втория шеф (мечка в подводница), ще си осигуриш достъп до нова миниигра – това лудешко рали. Целта ти е да финишираш пръв, но всичко е въпрос на тактика, а не на скорост.



Всеки състезател разполага със зелен турбо-бар. Напълни го с плодове умпа и натисни педала на газта.



Елиминирай противниците, като ги избльскаш извън трасето или изстреляш ракета в стената на пътя им. Класика в жанра!



Опитай да задържиш в средата на трасето и да контролираш скоростта си – така първото място ти е гарантирано.



Crash Bash *превръща погото в най-забавната смъртоносна надпревара, в която ти се бориш за територия*





кристално ясен multiplayer режим и ярки цветове"

затели получават ракета точно преди да са успели да превърнат последната цветна плочка в точки. Чувството за несправедливост, което може да отблъсне самотния играч, сякаш възпламенява противниците и превръща режима на игра multiplayer в незаменимо удоволствие. Освен това можеш да бъдеш сигурен, че всички ще се съюзят срещу победителя и в следващата игра ще го смачкат като орех.

Красотата на *Crash Bash* се състои в това, че за разлика от други multiplayer игри като *Speed Freaks* и *Everybody's Golf*, предизвиква максимално забавление. За целта трябва просто да събереш четирима играчи, да заемеш удобно място на дивана и да атакуваш. ■



Зелената подводница *е превозното средство, избрано от втория шеф. Елиминирай кучетата му, които изстрелват по теб снаряди, а след това изпрати ракета в перископа му, за да го обезвредиш*

Ако тази игра ти харесва, потърси **BISHI BASHI SPECIAL**

Ще падне голяма веселба!

■ **ГРАФИКА**	Мащабна и смела, с прекрасни анимации.	8
■ **ГЕЙМПЛЕЙ**	Опростен за един, прекрасен за четирима.	7
■ **ПРОГНОЗА**	Никой не се чувства приятно, когато мама го победи – искай реванш!	8

■ **ОБЩА ОЦЕНКА**

Прекрасна игра за весела компания. Забавна за гледане, забавна за игра, гарантира участие на всички. *Crash Bash* ще те накара да забравиш старата „Монополи".

8 от 10 точки



Отдай се напълно *на манията Ducati. Колекционирай скъпи мотори, купи си ексцентрична каска и екстравагантни кожени дрешки. После се пусни в състезание, в което ще си откачиш главата*







Скорост: *Обявен за класика при моторите, моделът 996 съвсем скоро ще бъде спрян от производство. Тук можеш да усетиш тръпката да летиш по улиците с 300 км/ч. Докато накрая се разбиеш зрелищно...*

ПОДКАРАЙ СВЕТОВНОИЗВЕСТНИТЕ ИТАЛИАНСКИ МОТОРИ



Ducati World

„На другите мотоциклетни симулатори не им остава нищо, освен да се почесват умно по главата“

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Acclaim
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Attention To Detail
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Ако тази игра ти харесва, потърси

ROLLCAGE

Ултраоктанов НФ рейсър, по който ще ти изтекат очите

Досега мотоциклетните симулатори за PlayStation не са впечатлявали с нещо особено. В последните два от тях дори има твърде много слабости. *Castrol Honda VTR* заслужава критики най-вече заради еднотипните състезания и слабите графики с ниска резолюция. Най-големият недостатък на другата игра – *Motor Racer World Tour*, е това, че е убийствено трудна. *Ducati World* отговаря с реалистично представяне, 40 модела мотоциклети и тръпката на динамичния аркаден екшън. Значи все пак има надежда...

Играта е разделена на два режима – Quick Race и Ducati Life, като за втория е заимствано доста безсрамно от GT режима на *Gran Turismo.* Мотоциклетите са само от един производител и това поставя известни ограничения, но има и положителна страна, защото запознаването с всякакви модели – от пърпорещи таратайки до безумно скъпи летящи демони – открива допълнителни възможности за игра. Между другото, с нова машина можеш да се сдобиеш по два начина – като я купиш от някой оторизиран дилър или като си харесаш някоя втора употреба в рекламите от списание Ducati Magazine. Вече ти е писнал старият мотор? Просто го продай, отиди в магазина и си купи нови кожени дрешки (leathers) и нова маниашка каска (helmet).

В режима Quick Race ще видиш уникално конструирани писти, както и всевъзможни модели на Ducati, на които освен всичко друго можеш да се състезаваш рамо до рамо с някой приятел. Машините варират от първия модел на мотопед Ducati, който е с двигател Cucciolo и е произведен през 1950 г., до суперскъпия звяр Foggy 996. Пистите са с различна трудност – можеш да хвърчиш с бясна скорост по Neon City, но ако опиташ същото на City Heat, ще изскочиш от някой от ужасните завои и ще се разбиеш в преградите около пистата.

Подобни катастрофи, в които хвърчат крайници и пукат кости, не могат да не те накарат да трепнеш. Случва се да хвърчиш по-бързо от хрътка, натъпкана с анаболни стероиди, и в един момент да преминеш границата на възможностите си... Загубваш контрол, забиваш се в насрещната мантинела, прехвърчаш 15 метра, след което се приземяваш и се превръщаш в натрошена и стенеща безформена маса. При по-бавните мотоциклети катастрофите не са толкова фатални, защото докато достигнеш максималната скорост, минава време, а и тя обикновено не представлява кой знае какъв проблем. Както обикновено, ако искаш да се получи нещо, просто трябва да тренираш.

Продуцентът на играта Дейв Периман е работил върху двете футуристични заглавия *Rollcage* и *Rollcage2*, които са истински празник на скоростта, и неговото влияние тук е забележимо и определено много положително. Като се прибави и помощта, оказана от техническите екипи на Ducati за постигането на приличен мотореализъм, става ясно защо след появяването на *Ducati World* на другите мотоциклетни симулатори за PlayStation не им остава нищо, освен да се почесват умно по главата. ■

ГРАФИКА	На места куца, но общото впечатление е добро.	7
ГЕЙМПЛЕЙ	Високите скорости и начинът на управление правят играта наистина забавна.	7
ПРОГНОЗА	Увлекателният режим Ducati Life обещава безкрайна веселба.	8

ОБЩА ОЦЕНКА
Като се съберат на едно място реализъм, свръхбърз аркаден екшън и автоуправление в стил *Gran Turismo* и се смесят в точно определени количества, се получава нещо, което е с една класа над другите мотоциклетни симулатори.

8 от **10** точки

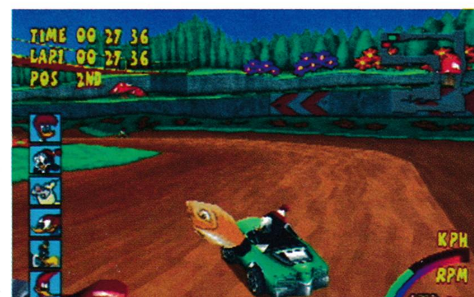


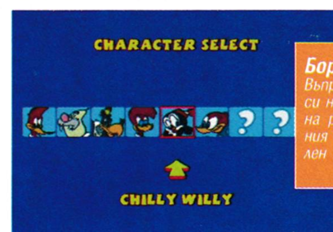






Уди и компания сигурно се чудят с какво са заслужили всичко това





Борба с риби. Въпреки цялостната си нелепост, мятането на риба и други създания в WWR е оригинален подход

АНИМАЦИОНЕН КАРТИНГ В ГНЕЗДОТО НА КЪЛВАЧИТЕ



Woody Woodpecker Racing

„Разликата в начина на управление на колите е много малка"

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Konami
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Universal Interactive
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

Ако тази игра ти харесва, потърси
CRASH TEAM RACING
Най-чистото удоволствие от картинга

Ако случайно държиш в ръцете си диск с тази игра, независимо дали си го купил или са ти го подарили, значи сигурно си извършил непростими грехове в предишния си живот.

Woody Woodpecker Racing е най-новото заглавие от онова, което започва да се превръща в чума на игрите с картинг. Формулата ти е позната – играеш с анимационния герой от обложката, като поставяш въпросния персонаж зад волана на малка и смешна състезателна кола и го оставяш да се състезава срещу останалите анимационни звезди от диска по различни скучни писти.

Всичко започна с величието на *Speed Freaks* и *Crash Team Racing* и очевидно ще завърши печално със заглавия като това. Какво всъщност отличава *WWR* от *Loony*, *Wacky* и *Disney*? Като за начало – разнообразните писти и местностите, в които определено личи известна оригиналност. Можеш да се надпреварваш със състезателен картинг, 4x4, дървена кола и таратайки в зависимост от трасето. Всеки герой си има свое индивидуално оръжие, което използва срещу останалите състезатели, докато преминават един покрай друг. (Главният герой Уди Кълвача използва човката си и това наистина изглежда доста болезнено.) Оръжията, които събираш по трасето, обикновено включват изстрелване на живи същества по противниците ти. Приятно ли ти става?

Въпреки симпатичните екстри целта на картинг игрите е надпреварата, а *WWR* определено не се справя успешно зад волана. Спечелването на състезанията се състои единствено в продължително натискане на бутона за ускорение, от време на време – на спирачките (при някой по-остър завой), а и разликата в начина на управление на колите е ужасно малка. Режимът на игра за двама е толкова досаден, че просто не заслужава коментар. Режимът single-player пък е обсебен от синдрома на случайния победител. Ако използваш стимулаторите в подходящия момент, със сигурност ще спечелиш надпреварата на всяка от пистите.

В режима Time Trial ще откриеш, че със спечелването на първото място не постигаш нищо, а Quest Mode и World Championship отключват тайни писти и мистериозни герои. И ако въпреки всичко все още имаш желание да разбереш кои са тези герои и какви премии печелиш – разбира се, ако не се споминеш от скука, – можеш да спечелиш копие от рецептата ни за кълвач по пекински. ■

ГРАФИКА	Симпатични анимационни изпълнения.	6
ГЕЙМПЛЕЙ	Има няколко оригинални момента, които обаче са съсипани от лошия рейсинг.	2
ЖИВОТ	Много кратък.	2

ОБЩА ОЦЕНКА

Една трагикомедия, наистина неуспешен опит на компанията Universal.

3 от 10 точки

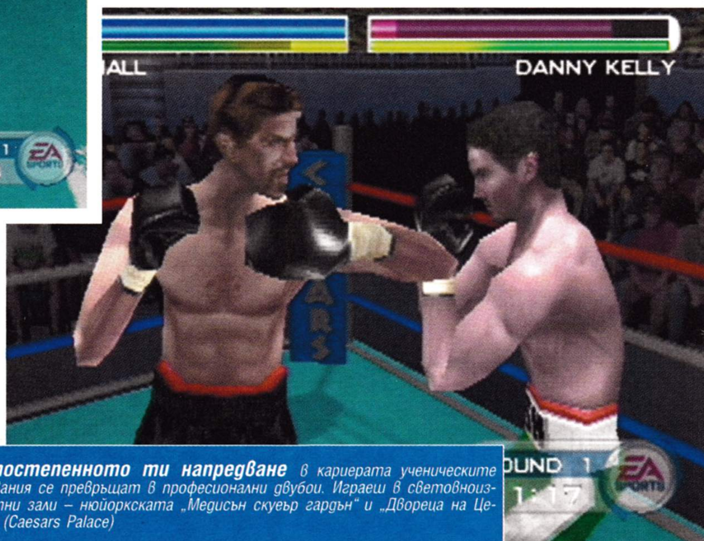




Побойнички. *За първи път в тази поредица се появяват и жени. Да се намират наоколо фенки на бокса?*







С постепенното ти напредване *в кариерата ученическите сбивания се превръщат в професионални двубои. Играеш в световноизвестни зали – нюйоркската „Медисън скуеър гардън“ и „Двореца на Цезар“ (Caesars Palace)*

С МНОГО ПОВЕЧЕ ТЕЖЕСТ В ТАКТИКАТА И ПО-РЕАЛИСТИЧНИ ОТ *KK2000*, ЦАРЕТЕ НА НОКАУТА ОТНОВО ИЗЛИЗАТ НА РИНГА

Knockout Kings 2001

„Тълпата ще бъде на твоя страна и често ще настоява мачът да се преиграе, така че да

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Electronic Arts
СОБСТВЕНА РАЗРАБОТКА	
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един или двама

***K**nockout Kings 2001* **е най-реалистичното представяне на бокса във видеоигрите засега. Макар и по-консервативна от *KK2000*, тази симулация се опитва да пресъздаде абсолютно всяка страна на този спорт, където тактиката е толкова важна. Но ако искаш да видиш необикновени и сложни комбинации, най-добре си потърси друго заглавие.**

На пръв поглед боксьорите изглеждат странно, но тяхната височина прави движенията им по ринга да изглеждат по-истински и това съществено допринася за цялостното впечатление за реализъм, което оставя играта като цяло. За нещастие системата за отчитане на удари не е първа хубост и при удар ръкавицата ти често сякаш не се прилепя до лицето на противника, което пък отнема част от чара на мощните удари.

В сравнение с *KK2000* енджинът на играта е останал почти непроменен – когато си ударен, енергията ти намалява и се възстановява с почивка или с успешно отблъскване на противниковите атаки. Ако отправяш удари в празното пространство или бъдеш блокиран, нивото на линията, показваща силата на удара ти, намалява. Щом тази линия започне да показва нула, ръцете ти ще увиснат и няма да можеш да се защитаваш с тях. Тогава последната ти надежда за измъкване от срамна развръзка остава пъргавото подскачане по ринга.

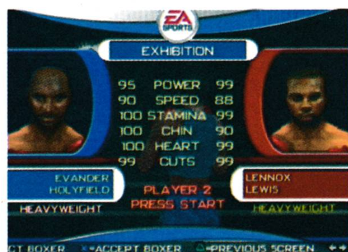
Премахната е хаотичната размяна на удари от *KK2000* и това е един от успешните опити да се даде приоритет на тактиката пред силата и бързината. Въпреки това бързите боксьори могат с поредица светкавични удари да вкарат противниците си натясно, а притиснатият до въжетата боксьор почти неизбежно свършва на пода – в нокдаун.

Комбинациите се овладяват по-трудно и нанасят по-малко поражения отколкото в *KK2000*. За да реализираш поредица удари в новата версия, трябва да натиснеш няколко бутона в определена последователност.

В режима Two-player можеш да избираш между три категории за тежест: тежка (Heavyweight), средна (Middleweight) и лека (Lightweight). Тук са включени повечето звезди от миналото и настоящето, с няколко забележими изключения като Насим Хамед, Хенри Купър и Майк Тайсън. Режимът с класическите двубои от *KK2000* е заменен с режим, в който ти решаваш кои двама велики боксьори ще се изправят един срещу друг. Това е доста странно решение, защото подобно нещо така или иначе може да стане в режима Versus. Сериозни промени са направени в режима Career и той е значително подобрен, но като цяло разработчиците от EA са запазили основната идея – биеш се в поредица кръгове, за да стигнеш накрая до Мохамед Али, който е последната ти преграда към шампионската корона. С въвеждането на един спаринг-партньор тренировките са направени значително по-интересни. Не ти се налага да правиш странични упражнения, а в същото време всеки успех срещу спаринг-партньора ти дава 10 допълнителни точки, с които по избор можеш да подобриш някое от качествата си, правейки поредна крачка към заветната титла. От тренировките научаваш нови движения, но те все пак си остават репетиция. Трябва обаче да знаеш, че различните подигри като спарингът (особено пък с класни противници), скачането на въже и тренировките с боксова круша за бързина на удара ще разнообразят и обогатят неизбежно еднообразния ти стил на начинаещ в спорта.

За да стане още по-интересно в режима Career, са добавени и елементи на личностно съперничество – така в един момент например неочаквано изниква някогашен враг от ученическите ти години. Разработчиците са взели предвид и това, че не е честно да загубиш след някое спорно отсъждане. Тълпата ще бъде на твоя страна и често ще настоява мачът да се преиграе, така че да можеш да поискаш реванш от несъмнено по-слабия си противник.

На помощ при издигането си към висините на бокса ще имаш двама треньори, като единият ще ти крещи съвети между рундовете, опитвайки се да надвика тълпата. Щом изминеш дългия път до титлата и я защитиш достатъчно пъти, ще стигнеш до







Бокс от звездна величина. *Тук ще намериш всеки голям боксьор, за който си помислиш. Като цяло приликата с прототипите изобщо не е зле*







Сладурани, *облечени в оскъдни бански, носят табели с номера, които така или иначе никой не гледа. Ужасно!*

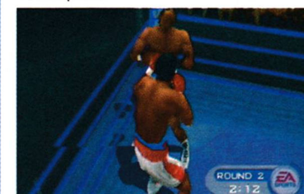
КАК ДА... ПОБЕДИШ ЛЕГЕНДАТА АЛИ



Али е бърз и техничен, а ударите му са убийствени. Ако искаш да го преодолееш, ще ти трябва боксьор с перфектни качества: бързина, издръжливост, силен удар. Такъв например е Лари Холмс. Използвай резки удари, за да изтощиш Али, след което се възползвай от забавените му рефлекси.



С приближаването на Али започни да се движиш и се подготви за една бърза серия. Удари го колкото е възможно по-рано. Така той ще загуби равновесие и ще стане още по-лесна жертва.



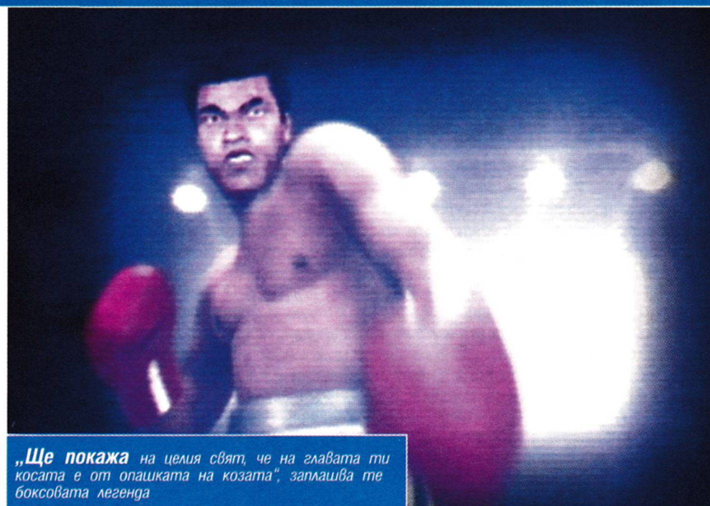
Избягвай да се приближаваш много, защото той все още е опасен. Можеш да му фраснеш един мощен в брадичката – така печелиш време.

можеш да поискаш реванш от несъмнено по-слабия си противник"

двубой с Мохамед Али. Ако успееш да победиш и него, вече си извоювал доживотното си място в Залата на славата.

И този път ще се биеш в най-известните зали като „Медисън скуеър гардън" и „Сийзър палас", където боксьорите вече не са само от мъжки пол – има и дами. Освен това всеки един играч притежава удар и движения, които са му собствена запазена марка. Макар и невинаги толкова зрелищни, те определено са много ефективни. Специалните комични движения на някои от боксьорите пък придават известна непосредственост на играта. А режимът Slugfest е типично изпълнение в стил *Ready 2 Rumble*. Двубоят там завършва в три рунда и е жест към тези, които си падат по бързите и зрелищни развръзки.

С няколко думи, *KK2001* е лъскава, с много детайли, добре анимирана и базирана на качествен графичен енджин. Тя не е толкова пищна и обаятелна, но за сметка на това носи атмосферата на истинския бокс. ■



„Ще покажа *на целия свят, че на главата ти косата е от опашката на козата", заплашва те боксовата легенда*

Ако тази игра ти харесва, потърси

VICTORY BOXING 2

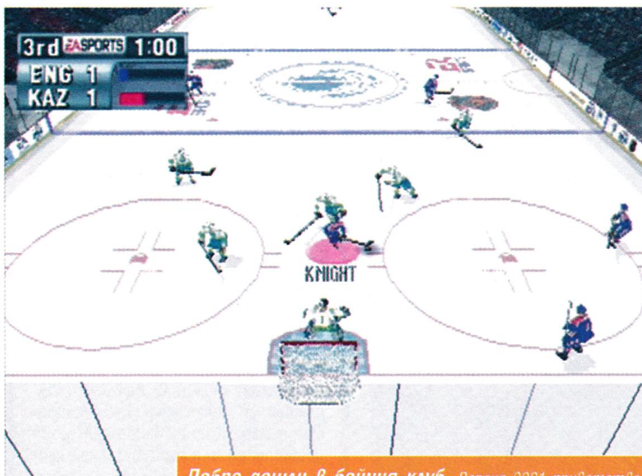
Най-добра в поредицата игри на котка и мишка по ринга

■ ГРАФИКА	Великолепно анимирани боксьори. Добре поднесени битки. Приятен фон.	8
■ ГЕЙМПЛЕЙ	Отчитането на ударите не е на ниво, но това пък е симулацията с най-добрия енджин.	9
■ ПРОГНОЗА	Дори след като си се изкачил на върха, си остава забавно да напердашиш някого.	7

■ **ОБЩА ОЦЕНКА**

По-близо до действителността от предишната версия, *KK2001* не е за нетърпеливи геймъри. Блокирай, отскачай, бори се за победата и раздавай тупалки около себе си. Просто върхът!

8 от 10 точки



Добре дошли в бойния клуб. Версия 2001 приветства на ледения терен националния отбор на Казахстан. Изглежда, че поне в боя тези момчета превъзхождат англичаните

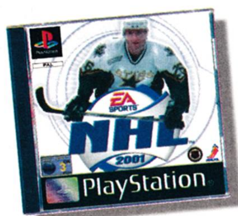






Създаването на твой собствен Леден воин (Ice Warrior) е една от многобройните опции, които можеш да ползваш преди излизането си на пързалката

ДА СЕ РАЗВИХРИМ НА ПЪРЗАЛКАТА... ОТНОВО



NHL 2001

„В отборен спорт като този един славен пердах си е просто задължителен“

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	EA
СОБСТВЕНА РАЗРАБОТКА	
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	От един до четири

Ако тази игра ти харесва, потърси

MADDEN 2001

Майсторски американски футбол, смесица от аркаден екшън, статистика и още нещо

Една американска комедия от 1996 г. – *Swingers* с Джон Фавро и Винс Вон, великолепно илюстрираше какво привлича повечето хора към хокейните игри. Три момчета са се наредили около телевизора и играят на една от ранните версии на *NHL*. Едното се опитва да разбие главата на Уейн Грецки (ако случайно не знаеш – един от най-великите хокеисти), докато другото приказва разпалено: „Искам да го видя това нещо, човече, давай, направи го!“ Както може да се очаква, след малко Грецки се озовава проснат на леда, от главата му шурти кръв и всички са доволни.

В тази версия на играта няма да видиш точно това, но един славен пердах си е просто задължителен. Останалите неща, които са се превърнали в класика – добрата графика и динамичният геймплей, също са запазени и така *NHL* уверено се запътва към плейофите на шоубизнеса. Дали тази игра отразява точно и истински спорта хокей, май никой не се интересува, още по-малко пък от тази страна на Атлантика.

Част от новостите във версията *2001* са движенията Big Hit и Big Shooter. С леко натискане на бутона Ⓐ Big Hit ти дава възможност да фучиш из пързалката с доволен кикот, докато твоят противник в същото време се препъва по леда. А ако вкараш в употреба Big Shooter, можеш да отпраявяш невъзможни удари от разстояние, а най-странното е, че те дори понякога влизат във вратата!

Играеш с 18 национални отбора, включително тимовете на някои нови източноевропейски страни (някои от тях са традиционно добри), плюс обичайните заподозрени от Националната хокейна лига на Америка (самата NHL). За да се състезаваш в турнири, плейофи и различни лиги или пък да влезеш в режима Career, можеш да използваш всеки един от тези състави или пък да създадеш свой собствен отбор. Промените и различните комбинации са почти безкрайни, така че със сигурност няма да се отегчиш бързо. С абсурдните си изказвания коментаторите предизвикват допълнителна веселба. Например смазваш нечия физиономия и в същото време чуваш: „Братче, направо и мен ме заболя!“ (Обаче в оригинал: Brother, I feel your pain!) Такова нещо просто не може да не те накара да се разкискаш.

Ако търсиш някакъв недостатък в геймплея, вероятно няма да ти хареса, че шайбата сякаш се залепя за стика, когато я повеждаш – нещо доста нереалистично. Подобно недомислие се забелязва и в поредицата *FIFA* и по всичко личи, че разработчиците от EA имат слабост към такива изпълнения. При *NHL* обаче този грях е изкупен с начина, по който можеш да контузваш играчи от другия отбор при движението Big Hit.

Затова ако никога не си пипвал хокейна игра, непременно трябва да си намериш *NHL 2001*. Ако пък си вече заклет фен на подобни заглавия, новите възможности, подобренията на изкуствения интелект и графиката ще бъдат достатъчно изкушение.

ГРАФИКА	Става все по-добра с всяка нова игра от поредицата.	8
ГЕЙМПЛЕЙ	Единственото оплакване е от магнитните стикове.	9
ПРОГНОЗА	Едва ли ще я оставиш на мира... поне до излизането на версия *2002*.	8

ОБЩА ОЦЕНКА

Дори да си остане все същата игра, в която се правят само малки промени с новите версии, това няма да я направи по-малко изключителна. Една от най-добрите спортни игри, които можеш да намериш.

8 от **10** точки

АКО ИСКАШ ДА НАМЕРИШ
НАЙ-КРАТКИЯ ПЪТ КЪМ СЛЕДВАЩОТО НИВО...

Цена 3 лв.

PSX Tips & Tricks

Брой 1

СПИСАНИЕ ЗА ИСТИНСКИ ГЕЙМЪРИ

КОДОВЕ ЗА:
- Spiderman
- Grind Session
- Tenchu 2
- Jeremy McGrath Supercross
- Test Drive 6
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Crash Team Racing
- GTA2
- Fear Effect
- Street Sk8ter 2
- N-Gen
- Gran Turismo 2
- Knockout Kings 2000
- Metal Gear Solid: Special Missions
- NFL Blitz 2000

2 ПЛАКАТА

SYPHON FILTER 2

РАЗНИЩЕНА ОТ КРАЙ ДО КРАЙ!
Ако още нямаш играта,
виж как можеш да я спечелиш!
Очакват те двата диска и шпионско фенерче!

COLIN MCRAE RALLY 2.0

КАК ДА СИ ПОБЕДИТЕЛ
ОТ ПЪРВОТО
ДО ПОСЛЕДНОТО НИВО

MICRO MANIACS

ГОЛЕМИ ХИТРИ
ТРИКОВЕ ОТ СВЕТА
НА МАЛКИТЕ СЪЗДАНИЯ

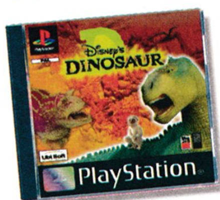
ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

ТЪРСИ БРОЙ 1...

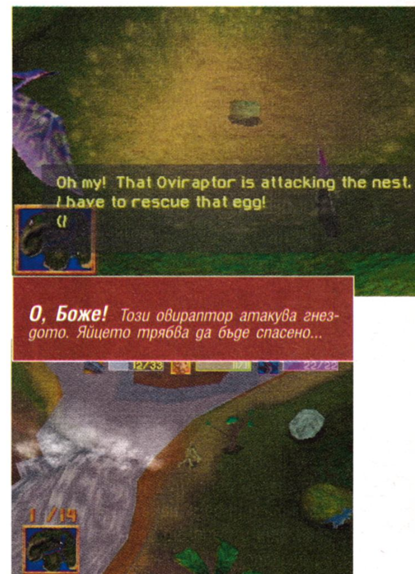
ОЧАКВАЙ БРОЙ 2

SPIDER MAN • VAGRANT STORY • TOCA WORLD TOURING CARS
+ ПЛАКАТ И ОЩЕ КОДОВЕ ЗА ИГРИ!

ДИНОЗАВЪР БЕЗ ЗЪБИ И БЕЗ КАКВАТО И ДА Е ЗАХАПКА



Disney's Dinosaur



О, Боже! *Този овирапторътакува гнездото. Яйцето трябва да бъде спасено...*

САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Ubi Soft
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Sandbox Studios
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един

За игра, създадена по *Динозавър*, последното компютърно анимирано чудо на „Дисни", *Dinosaur* има повече общи черти с праисторическото си вдъхновение. Играта е бавна и недодялана, но определено успява да те накара да си мислиш, че ти си този, чийто мозък е с размери на грахово зърно.

Dinosaur очевидно е предназначена за по-малките геймъри, но огромната ѝ грешка е, че подценява публиката си. Идеята за напътствия по време на игра е оригинална, но *Dinosaur* се намесва във всяка нова ситуация с досадни помощни „help" капсули, които изникват точно в момента, когато се опитваш да се пребориш с мудната контролна система.

Dinosaur ти дава възможност да играеш с един от трима герои на подходящото място и в подходящия момент. И тъй като става въпрос за „Дисни", триото може да действа и в екип, тъй като силата на приятелството може да победи всичко. Хмм.

Идеята не е нова. След като веднъж видиш как птеродактилът се спуска към врага, все едно си видял всичко. В следващите нива враговете са по-трудни за побеждаване и въпреки това ефектът си остава същия. Добър опит, но не чак толкова, че да привлече вниманието ти.

ГРАФИКА	Внушителни динозаври, но като цяло графиките са доста посредствени.	6
ГЕЙМПЛЕЙ	Прекалено бавен.	4
ПРОГНОЗА	Играта има потенциал, но не може да задържи вниманието ти задълго.	4

ОБЩА ОЦЕНКА
Добър опит, но умереният геймплей го проваля. Действието е сведено до просто събиране на предмети. Вместо да играеш играта, по-добре гледай филма и си купи книгите на „Егмонт България".

4 от 10 точки

ПЛАЖОВЕ, БИКИНИ – КАКЪВ Е ПРОБЛЕМЪТ? АМИ... ЗИМА Е



Beach Volleyball



Да носи слънчеви очила (sunglasses) или да не носи? Създаването на състезател си е доста труден и напрегнат процес



САМО ФАКТИ:

ИЗДАТЕЛ	Infogrames
РАЗРАБОТЕНА ОТ	Carapace
ВЪЗРАСТОВИ ОГРАНИЧЕНИЯ	Няма
БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ	Един до четирима

Плажен волейбол – удобно извинение застаряващите членове на МОК да погледат полуголи атлетични тела, подскачащи по пясъка, или истинско спортно забавление? Мненията са две – олимпийският комитет настоява, че става дума за второто, а останалото население на света изобщо не е съгласно с тях.

Преходът на спорта в PlayStation далеч не е убедителен по отношение на удоволствието от играта. Дори и присъствието на американската суперзвезда в плажния волейбол Габи Рийс (която доста често се изявява и като топмодел) не може да компенсира лошия геймплей и ужасните графики.

Всъщност най-доброто в играта е режимът Edit Player. Също като в игрите за борба, можеш да създадеш своя собствена плажна амазонка, като избереш цвета на косата и прическата, цвета на кожата и дизайна на екипа ѝ. Имаш и специална квота точки, които можеш да използваш, за да подобриш уменията на състезателката си.

Играта предлага режими Exhibition и World Tour, които се провеждат на различни екзотични плажове. Преди да щурмуваш пясъчните терени, трябва да си избереш партньор (твой приятел или компютърен играч). Така изграждането на кули от пясък ще бъде по-забавно.

ГРАФИКА	Некачествена.	4
ГЕЙМПЛЕЙ	Объркващ и незадоволителен.	4
ПРОГНОЗА	Като бийчбол със забавени кадри.	5

ОБЩА ОЦЕНКА
Днес почти всеки спорт си има компютърна симулация и плажният волейбол не прави изключение. Единствено рибарските игри го спасяват от тотално забвение.

4 от 10 точки

DOWNLOAD

КОЙ ИСКА ДА БЪДЕ МИЛИОНЕР, ФУТБОЛИСТ, ЕГИПТОЛОГ, СМЪРФ ИЛИ... ОВЦА?



За да ти е топло през дългите зимни месеци, трябва да се събираш с по-голяма компания, да пиеш чай и да заредиш в конзолата си някои горещи заглавия, които няма да позволят на пръстите ти да се вкочанясат от студ. Ще ги намериш на новия диск към списанието. Първо ще позагрееш с футбол – ще пориташ с новата игра за сезон 2000/2001 в Шампионската лига на УЕФА, а после ще се поизпотиш с тактическите ходове на сър Алекс Фъргюсън в *Player Manager 2001*. На актуален за зимата спорт залага поредицата на MTV – *Sports Pure Ride* е за чистото удоволствие от сноубординга, но първо си метни отгоре пуловер, направен от вълната на някоя овчица (тоест – *Sheep*) в цвета на смърфовете – син (*Smurf 3-2-1*). Ако пък не обичаш физическите усилия, за теб е играта *Who Wants To Be A Millionaire? – за да успееш там, трябва да си прочел и някоя книжка... може и от Интернет.*

КАК ДА ПОЛЗВАШ ДИСК 4?

Зареди диска и прегледай игрите с ← и →. Натисни ⊗, за да избереш играта, която искаш. След края на някои игри ще трябва да рестартираш конзолата си.

Имаш проблеми с диска?
Тогава се обади на телефон 02/988-01-20 или 988-01-37. Ще получиш компетентна помощ за отстраняване на проблема.



***На „Ноу Камп"** предстои напрегнат мач – ще играят Барселона и Милан. Две полувремена, два отбора и само една топка!*

UEFA Champions League Season 2000/2001

■ **ИЗДАТЕЛ**	Take 2
■ **ЖАНР**	Футболна симулация
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

Спечеливша комбинация от екшънтурнир и симулация *UEFA Champions League 2000/2001* е истинско забавление. Демоверсията предлага петминутен мач между европейските грандове *Барселона* и *Милан* на прочутия стадион „Ноу Камп". Просто избери отбора си, тактиката и започни играта!

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ**

Без топка
⊗ Остро влизане
□ Странично влизане
L1 Спринт
R1 Смяна на играча и приземяване

С топка
⊗ Нисък пас
□ Висок пас
R2 Удар (задръж бутона за по-голяма дистанция)
△ Финт
○ Силен удар
L1 Прав удар

С топка във въздуха
⊗ Пас с глава
□ Удар с глава
○ Воле

Вратар
⊗ (веднъж) Леко подаване на топката
⊗ (задържане) Хвърляне/удар на топката
○ Топка в краката

■ **ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ**

В пълната версия на играта ще можеш да се състезаваш в Шампионската лига с всеки отбор, участващ в тазгодишния турнир. Има и режим Custom Team Editor, в който можеш да създадеш свой отбор мечта.

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ**

Виж ревюто на играта в миналия брой.





Снежко Бежко. *Можеш да караш борда си и да свириш на въздушна китара едновременно. Честно!*



Въпрос за 100 лири *(вляво): Къде се носят галошите? А) На краката, Б) Около кръста, В) На ръцете, Г) На главата. А сега де!*




MTV Sports Pure Ride

■ **ИЗДАТЕЛ**	THQ
■ **ЖАНР**	Сноубординг симулация
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

Последното допълнение към колекцията от спортни игри на MTV е тази сноубординг симулация. В демоверсията ще можеш да изпробваш режима Freeride в Съединените щати. Можеш да избираш между двама състезатели и три борда, с които да изпълниш две мисии (да вземеш едната от две икони и да изпълниш четири прехода по релса).

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ**

←→↑↓ Завъртане/флип
⊗ Скок/релса
△▢◯ Задържане
(или **R2** + ⊗,△,▢, или ◯)
L1 + ▢/◯ Трик
L1 R1 Завъртане

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНИ ВЪЗМОЖНОСТИ**

Пълната версия на играта предлага седем снежни писти и избор между 21 бординг стила, с които да изпълняваш различни по сложност трикове и каскади. Наистина е вълнуваща, дори когато зимата се окаже безснежна.

■ **ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ**

Спри да изписваш името си в снега и прочети внимателно статията, посветена на игрите по екстремни спортове в брой 2.

Who Wants To Be A Millionaire?

■ **ИЗДАТЕЛ**	Eidos
■ **ЖАНР**	Познавателен тест
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

Телевизионното състезание „Кой иска да бъде милионер?" нашумя през 2000 г. като световен феномен, който направи много обикновени хора щастливци. Играта се появи през 1998 г. в Англия, а оттам се разпространи в 80 държави по света. Принципът е: познавателни въпроси с по четири възможни отговора – верен, естествено, е само един. В тази игра следваш оригиналната британска формула на шоуто, тоест ще играеш не за долари, а за лири стерлинги.

Започваш с лесни въпроси за по 100£ и продължаваш през все по-трудни кръгове за все по-големи суми пари... докато накрая само няколко въпроса те делят от Големия Милион. Също като в шоуто имаш на разположение три възможности за подсказване – Phone-A-Friend (обаждаш се на приятел – но приятел на водещия!), 50/50 (произволно отпадат два от трите грешни отговора) и Ask The Audience (питаш публиката – ако си симпатичен на зрителите в студиото, те ти подхвърлят жокери).

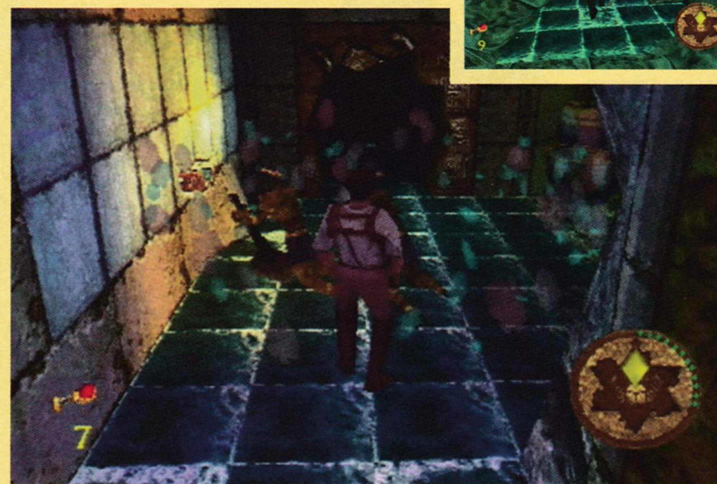
Демоверсията ти дава възможност да усетиш тръпката на пълната игра, с оригиналните коментари на водещия Крис Тарант. (Той те пита и дали това е окончателният ти отговор.) Трябва само да отговориш правилно на въпросите и можеш да играеш за нови 8000£. Уау! Само че внимавай – въпросите наистина са коварни, при това са на английски. Е, поне не играеш с истински пари.

■ **КОНТРОЛНИ БУТОНИ**

На екрана.



Англия има две *знаменитости, на които казва галено Фърджи: Сър Алекс и една от кралските снахи, която след развода си с принц Андрю започна да рекламира лекарства за отслабване*



Героят Рик: *„И къде е тази гълъбица Лара? Трябва да е някъде тук...“*

Alex Ferguson's Player Manager 2001

■ **ИЗДАТЕЛ**	3DO
■ **ЖАНР**	Футболен мениджмънт
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

В демоверсията ти предлагаме да опиташ един осемседмичен престой на горещото мениджърско място.

■ КОНТРОЛНИ БУТОНИ

В Scanner Game

◯	Покритие
▢	Топка/играч
△	Скорост на играта
L1	Повторение
L2	Билборд
Start	Вътрешни менюта
R1 + ↑↓←→	Промяна във формата на отбора

В Watch Game

R2 + ↑↓	Близък план/далечен план
△	Смяна на ъгъла на камерата
R1 + ↑↓←→	Промяна във формата на отбора
R2 + △◯⊗▢	Избор на стратегия
◯	Преглед на бързи обороти

■ ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ

Пълната версия на играта има три режима и актуален списък от клубове в сегашните им състави.

■ ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

Сър Алекс Фъргюсън е заел името си на тази игра, вероятно подбуден от сина си Джейсън, който е истинският маниак на тема видеоигри в семейството му. Самият футболен ветеран има 25-годишен стаж като мениджър и обича да казва: „Всеки си мисли, че може да върши тази работа – особено самите играчи.“ Догодина той възнамерява да се пенсионира.

The Mummy

■ **ИЗДАТЕЛ**	Konami
■ **ЖАНР**	Екшън/приключение
■ **ПРОГРАМА**	Демоверсия за игра

В тази демоверсия имаш възможност да се пробваш в нивото River Of Blood (Река от кръв? Реката на кръвта?!) Целта ти е проста – да останеш жив, да събереш всички артефакти, да избягваш падащите камъни и огън и да се спуснеш по Canal Of Rhesus Negative (канала Резус Отрицателна). Дано успееш да пристигнеш на финала цял и невредим.

■ КОНТРОЛНИ БУТОНИ

◯	Скок
▢	Защита/претъркаляне встрани
△	Извади оръжие
L1	Обръщане на 180°
L2	Настройка на камерата
R1	Избери оръжие
R2	Спринт
Start	Вътрешни менюта
R1 + ↑↓←→	Промяна във формата на екипа

■ ДРУГИ ОСОБЕНОСТИ

В пълната версия на играта ще се изправиш срещу всички опасни предизвикателства, коварни загадки и силни противници, включително мумии, фараони и дори конкуренти в археологията.

■ ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

Ако искаш да надникнеш под превръзките на *The Mummy*, виж предварителния преглед в брой 3, а най-добре си пусни едноименния филм – ако не те е срам, че ще гледаш нещо толкова елементарно.

СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСКА

WWF Smackdown 2

■ ИЗДАТЕЛ	THQ
■ ЖАНР	Борба
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за преглед



Първата версия на *Smackdown* предизвика революция в жанра на спортните борби (wrestling) и ги превърна от объркан опит за пресъздаване на объркан спектакъл в огромна сила. Въпреки че първата игра все още се продава много добре, всички очакваха с нетърпение продължението. И ето го и него – *WWF Smackdown 2*. В нея присъстват всички характерни особености от първата версия, както и представители на каймака в Световната федерация по борба (WWF) – Стоун Колд, Триш Стрейтъс и Скалата са само някои от състезателите, които ще видиш в продължението. В играта са включени и някои нови борци (всъщност 50), нови движения, по-голяма подвижност на камерата, нови опции и лудешки режими на игра – в крайна сметка *Smackdown 2* е помасивна от който и да свой съперник в жанра. Само един бегъл поглед ще те превърне веднага в страстен почитател на найсвободната борба – кеча.

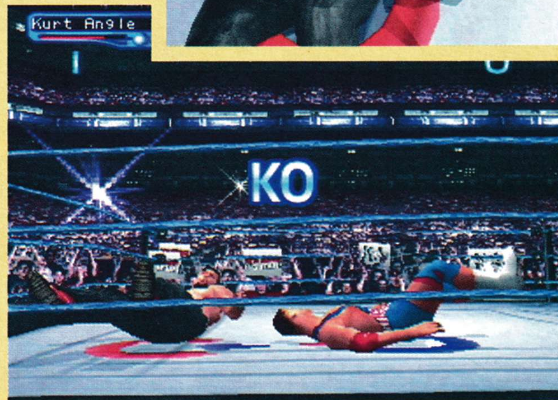
ВСИЧКО ВИЖДАМ

ИЗБРАНИ МОМЕНТИ ОТ ИГРИ, КОИТО СЕ ЗАДАВАТ





***Аз съм** господарят на замъка. Не ти!*



Moto Racer World Tour

■ ИЗДАТЕЛ	SCEE
■ ЖАНР	Мотоциклетна надпревара
■ ПРОГРАМА	Демоверсия за преглед

В сравнение с останалите заглавия в жанра тази игра е малко необичайна. Това е така, защото *Moto Racer World Tour* ти предлага едновременно стандартната верига от писти и също толкова стандартния крос по неравни терени – неща, които няма да видиш заедно в повечето подобни игри. *Moto Racer World Tour* ти дава възможност да играеш две игри в една, без това да ти струва повече.

Очакват те бесен екшън в хлъзгава кална баня и стандартното, много почистото стандартно състезание. Всеки режим предлага различни писти и мотоциклети, които могат да бъдат овладяни до съвършенство с помощта на разнообразните технически опции. Единственото нещо, което не можеш да направиш, е да се долепиш до друг мотоциклет.

Пълната версия на *Moto Racer* съдържа четири режима на игра, включително Trials и Dragster и едни от най-добрите състезания. В диска от следващия брой ще може да се убедиш сам в това, като изпробваш демоверсията за игра. Засега обаче ще трябва да се задоволиш само с гледане и очакване. Въртенето на въображаеми ръчки и издаването на моторни звуци се приема.





***Поизцапай се** в прекрасната кал на Moto Racer World Tour*

Sheep

- ■ ИЗДАТЕЛ Empire
- ■ ЖАНР Пъзел
- ■ ПРОГРАМА Демоверсия за преглед



Sheep е посветена (както вече се досещаш) на живота на овцете. Целта ти е да преведеш стадото си пред седем различни свята и 25 нива. Сигурно ще си помислиш, че нивата са горедолу едни и същи, но определено грешиш. В играта няма да видиш обикновени овце. Те танцуват диско и пътуват в Космоса с AS (artificial stupidity, т.е. изкуствена глупост), за да симулират поведението на обикновената овца. Участват гост-звезди от ранга на Бо Пийп и Блу Питърс Шеп, но все пак съдбата на цялото стадо е в твои ръце. Само ти можеш да ги предпазиш от Мистър Пиър и злобните му крави. Гледай и се учи – овцата е повече от спящ чувал с вълна.







***Овца, която** танцува диско? Кой знае каква ще бъде следващата лудория на разработчиците!*

Smurf 3-2-1

- ■ ИЗДАТЕЛ Infogrames
- ■ ЖАНР Картинг надпревара
- ■ ПРОГРАМА Демоверсия за преглед

Мъничките сини герои от Белгия се завръщат (за пореден път), само че този път са взели и колите си. Точно така – смърфовете, включително Татко Смърф, Смърфиета и съперниците им Гаргамел и Азраел са поредните анимационни симпатяги. С тях ще можеш да играеш на различните лудешки арени, които *Smurf 3-2-1* ти предлага в стила на игри като *Speed Freaks* и *Crash Team Racing*.

В пълната версия на играта ще се състезаваш на девет смърф-писти в три различни свята. В допълнение към това има и multiplayer режим на игра Battle Mode и премиални нива. Засега ти предлагаме само да погледаш... ■



***У нас смърфовете** станаха любими от екрана на едно сутрешно тв предаване*

НА ДЕМОДИСКА през февруари

ОЧАКВАЙ

В следващия брой твоето CD ще съдържа:

- СТРАХОТЕН ГЕЙМПЛЕЙ В ***CHICKEN RUN***
- КЛАСИЧЕСКИ ТУРНИР ВЪВ ***FROGGER 2***
- ГАСТРОЛ НА ГАЛСКИЯ ГЕРОЙ ОТ КОМИКСИТЕ ***ASTERIX***
- ПЛЮС: ***TOMB RAIDER CHRONICLES, TIME CRISIS TITAN, MAT HOFFMAN'S PRO BMX, MS PAC-MAN*** И МНОГО ДРУГИ!



Chicken Run



Tomb Raider Chronicles



Mat Hoffman's Pro BMX



Time Crisis Project Titan



ПРОПУСНАЛ СИ НЯКОЙ БРОЙ?



В брой 1

Оценки на:
- Dino Crisis 2
- Sydney 2000
- F1 2000 Championship Season
- Mr Driller
- Football Manager 2001
- Team Buddies
- Chase The Express

В аванс за:
- FIFA 2001
- Driver 2
- Formula 1 2000
- The Mummy
- Digimon World
- Buzz Lightyear Of Star Command
- F1 World Grand Prix 2000 и др.



На диска:
Sydney 2000, Formula One 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Terracon, Driver 2, LMA Manager 2, Superman и др.



В брой 2

Оценки на:
- Driver 2
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Formula One 2000
- Wacky Races
- Jeremy McGrath Supercross 2000

В аванс за:
- LMA Manager 2001
- Prince Naseem Boxing
- Legend Of Dragoon
- Jungle Book Groove Party
- Buzz Lightyear Of Star Command
- Crash Bash
- Spyro 3: Year Of The Dragon
- C-12 и др.



На диска:
Driver 2, In Cold Blood, Incredible Crisis, Prince Naseem Boxing, This Is Football 2, Dino Crisis 2, Alien Resurrection и др.



В брой 3

Оценки на:
- Tomb Raider Chronicles
- Medal Of Honor Underground
- This Is Football 2
- UEFA Champions League Season 2000/2001
- Jungle Book Groove Party
- Digimon World
- Prince Naseem Boxing
- Tigger's Honey Hunt

В аванс за:
- Crash Bash
- The Mummy
- The Grinch
- Chicken Run
- ISS
- The Mission и др.



На диска:
Crash Bash, Prince Naseem Boxing, Spyro: Year Of The Dragon, TOCA World Touring Cars, Jungle Book Groove Party и др.

ПОПЪЛНИ КОЛЕКЦИЯТА СИ СЕГА – С ТОЗИ ТАЛОН:

Цената на предишен брой е 6,90 лева и включва пощенските разходи.
За да направиш поръчка, отбележи в талона кой брой искаш, изрежи го (или направи ксерокопие) и го изпрати на адрес:
1000 София, ул. Христо Белчев 21, ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ (Поръчка на списание PlayStation)
Списанието си ще получиш по пощата с наложен платеж.

ТАЛОН ЗА ПОРЪЧКА ЗА СПИСАНИЕ PlayStation

Име ....

Бащино ....

Фамилия ....

Улица ....

Жк .... Блок .... Вход .... Апартамент ......

Телефон .... e-mail: ....

Град (село) .... Пощенски код ....

Отбележи в квадратчето колко екземпляра от съответния брой искаш да поръчаш

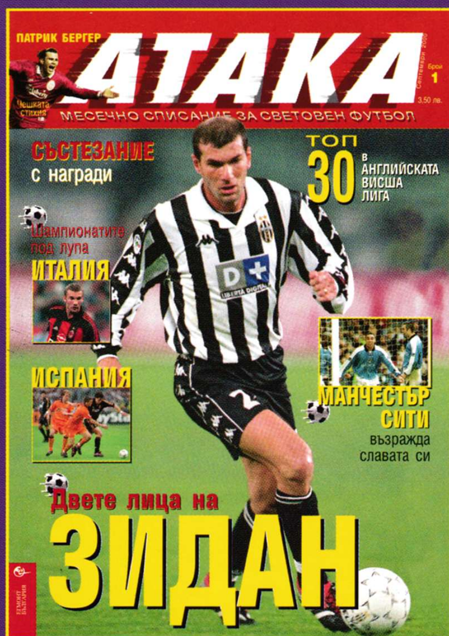
 **Брой 1**

 **Брой 2**

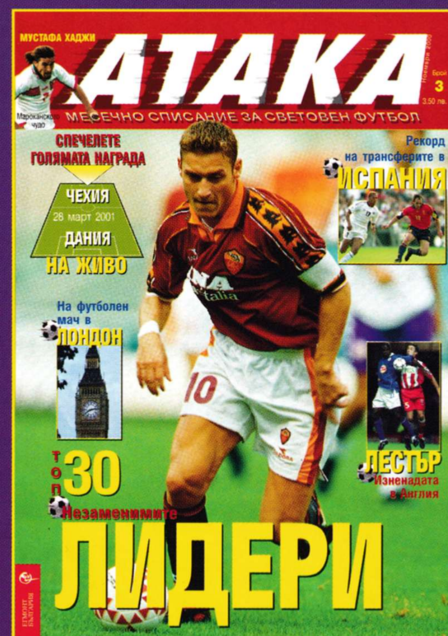
 **Брой 3**

ТВОЕТО ФУТБОЛНО СПИСАНИЕ

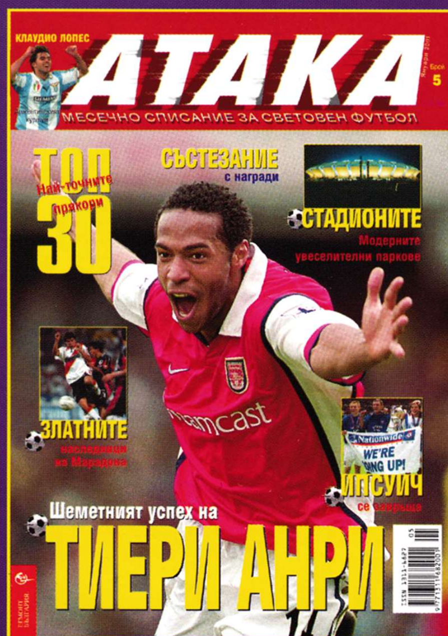
Е В РЪЦЕТЕ ТИ













ВЕЧЕ СИ СРЕД ПУБЛИКАТА НА



АТАКА

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА СВЕТОВЕН ФУТБОЛ